

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 4 • APRIL 1996 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

EROTIK-CDs

Die große Lust oder großer Frust?

Reviews:

Angel Devoid
Arcade America
Big Red Racing
Earthworm Jim 2
Silent Thunder



BULLFROG

Peter Molyneux;
Ein Genie und
das Geheimnis
seines Erfolges

VOLLVERSION

PINBALL DREAMS 2

DEMOS:

Command & Conquer
Cyberia 2
Earthsiege II
Manic Karts
Shannara
Tailchaser
Teamchef
und viele andere Demos



WING
COMMANDER IV
Interaktives
Weltraum-
Spektakel voller
Action



ALCHEMY
PUBLISHING



Silbriger Schimmer m



Ihr Intersoft-Fachhändler in Ihrer Nähe:

**B & C Plan
Bürokommunikation GmbH**
Zittauer Str. 15
02681 Wilthen

Büro Plus GmbH
St. Georgen-Str. 2
04720 Döbeln

**Fichtel Computer &
Kommunikation**
Georgi-Dimitroff-Str. 6
06132 Halle

Meyer PC Soft Vertriebs KG
Wieselspring 4
15234 Frankfurt/Oder

O. Guthke Computer
Motzener Str. 16
15741 Bestensee

Compusoft GmbH
Hauptstr. 12c
15907 Lübben

Bork Computerfreund
Eisenbahnstr. 9
18273 Güstrow

Funny Island
Eißendorfer Str. 161
21073 Hamburg-Harburg

Computer Profi H. Hamann
Fackenburg Allee 55
23554 Lübeck

**Hard & Soft
Computertechnik**
Dr. Hermann Lindrath Str. 26
23812 Wahlstedt

**Gohlisch Computerservice
u. Zubehör**
Hanssenstr. 22
24536 Neumünster

Video Treff Graumann
Lollfuß 23
24857 Schleswig

Meyer & Meyer
Grüne Str. 12
26121 Oldenburg

**Medien & Büro
W. Biller GmbH**
Burgstr. 5
26409 Wittmund

Video Welle H. Meyerhoff
Schumacherstr. 1
26817 Rhaderfehn

Electro-Data-Computer
Wilhelm-Heidsiek-Str. 1
27472 Cuxhaven

Mega-Video
Gröpelinger Heerstr. 260
28237 Bremen

Intersoft Game Shop
Groß Liederner Str. 27
29525 Uelzen

**Text und Bild
Computerfachhandels GmbH**
Planetenring 29
30823 Garbsen

**Rühl-Elektronik
CME-Computer**
Schulstr. 4
32120 Hiddenhausen

PC Design Vinken Computer
Wingert 18
35396 Gießen/Wieseck

HT-Computer Taichert
Griedelerstr. 15
35510 Butzbach

Rink Elektronik
Sigmund-Hiepe-Str. 28-32
35573 Wetzlar

Kraft Computer
Lindenstr. 35
36037 Fulda

Hencom-Elektronik
Kornmarkt 12-14
37520 Osterode/Harz

B & S Computer
Obere Str. 34
37603 Holzminden

Video Insel
Braunschweiger Str. 115
38259 Salzgitter Bad

CCB Computer Center
Karl-Zerbst-Str. 28
38889 Blankenburg

**Wandke
Computer Workshop**
Markt 7a
39218 Schönebek

**CBD
Computertechnik GmbH**
Augustastr. 17
45525 Hattingen/Ruhr

EPS Computer GmbH
Spichernstr. 3a
45663 Recklinghausen

H. Müller Computer Service
Freckenhorster Sr. 31
48231 Warendorf

Videothek Luisencenter
Luisencenter
49610 Quakenbrück

Reel Computer GmbH
Longericher Str. 455
50739 Köln

PLE-Computer
Neuer Markt 54
53340 Meckenheim/Rheinl.

GNE GmbH
Brechtferstr. 1
56316 Raubach

J. Dietz Computer
Frankfurter Str. 32
57074 Siegen

Aderhold u. Irle
Emil Wolff Str. 5
57319 Bad Berleburg

H.J.S. Computer
Hauptstr. 41
59609 Anröchte

PC-Service Kohl
Bodelschwinghstr. 17
63906 Erlenbach

**A. Schieferstein
Der PC-Laden und Mehr**
An der Stadtmauer 17
65191 Wiesbaden

Elektro Mayer GmbH
Metzgergasse 25
72070 Tübingen

Bürocenter Fischbach
Untere Vorstadt 70
72458 Albstadt 1

HEM Computer Shop
Hallerstr. 30
74523 Hessental

HEM Computershop
Raiffeisenstr. 22
74523 Schönbach Hall

HEM Computer Shop
Industriestr. 11-13
74589 Satteldorf

Scheufler Computer-Shop
Hauptstr. 6
74676 Niedernhall

Ebel GmbH
Hauptstr. 39
75196 Remchingen

Technical Equipment
Industriestr. 18
76437 Rastatt

K & L Computertechnik
Ebersteinstr. 1
76571 Gaggenau

HDB Computer & Service
Oberachener Str. 1
77855 Achern

Hutter GmbH
Münchner Str. 12
82362 Weilheim

acht glänzende Augen

Sie möchten immer die beste Software auf CD-ROM oder Diskette haben, die es gibt? Sie wollen immer die allerneueste Version gleich am nächsten Tag nach Erscheinen im Regal vorfinden? Sie wünschen sich super Schnäppchen zu einem unschlagbaren Preis? Achten Sie auf das Intersoft-Display mit

dem silbrigen Schimmer. Denn da kriegen Sie glänzende Augen. Intersoft hält für Sie die beste Software auf CD-ROM bereit, die Sie sich wünschen können. Immer neu, immer aktuell. Fun, Action, Brain. Einfach zugreifen und Spaß haben. Kommen Sie zu Ihrem Intersoft-Fachhändler – ganz in Ihrer Nähe.

Z Recla & Zschörnig
Albrecht-Dürer-Str. 10
91072 Sonthofen

Expert Grahle
Eisenbahnstr. 21
91022 Ravensburg

Ving Computer
Ermoldstr. 141
91049 Nürnberg

Microelektronik Systems
Trading GmbH
Sebastian Str. 27
91058 Erlangen

IG Electronic
Lafnersberg 9
91284 Neuhaus

EM Expert Fachcenter
Litter-von-Lang-Allee 4
91522 Ansbach

Elektro-Fuchs GbR
Vöornitzstr. 11
91550 Dinkelsbühl

Rüppel Computer
Wiesener Str. 115
91783 Frammersbach

Schröter GmbH & Co.KG.
Vanfriederstr. 201-203
91974 Mühlhausen

FEATURED BY: Intersoft GmbH

FUN * ACTION * BRAIN
Computersoftware auf CD-ROM.
Immer neu – immer aktuell.

FEATURED BY: INTERSOFT GMBH



**Der Preis der Freiheit
ist ewige Wachsamkeit**

WING COMMANDER IV
Das teuerste Projekt
der Spielegeschichte
Jetzt ganz NEU!

Werden Sie Intersoft-Partner.
Sie haben ein Ladengeschäft und rund
1 qm Platz für ein attraktives Intersoft-Display.
Kein zusätzliches Personal, kein Risiko.
Neugierig? Dann rufen Sie schnell an:
Intersoft, Telefon: 0581/97 000.
Sprechen Sie mit Herrn Peter Rupp.

In diesem Heft

Die perforierte Unzucht

Man mag es kaum glauben, aber Erotik-CDs erreichen Umsatzzahlen, von denen mancher Spieleproduzent nur träumen kann. Grund genug, die Geschichte der Erotik in bewegten Bildern Revue passieren zu lassen und einige der Erotik-CDs einem Test zu unterziehen. Die Ergebnisse erfahren Sie ab

Seite 14

Wing Commander IV



Man mag es kaum glauben, aber die Wing Commander-Saga erreichte Umsatzzahlen, von denen andere Firmen als Origin nur träumen. Grund genug, die Geschichte von Wing Commander noch einmal Revue passieren zu lassen und den nagelneuen vierten Teil, Untertitel: The Price of Freedom, ausgiebig zu testen. Das Ergebnis erfahren Sie ab

Seite 52



CD-Inhalt 7**NEWS** 10**FEATURES** 16

Die perforierte Unzucht: Erotik-CDs 16
 Black Legend: Wie entsteht ein Spiel (II) 30
 Peter Molyneux - Im Zeichen des Frosches 34
 Ocean auf Erfolgskurs - auch 1996? 40

PREVIEWS 44

Coming Soon 44
 3-D - made by Criterion 46
 Die Siedler II 48

REVIEWS 50

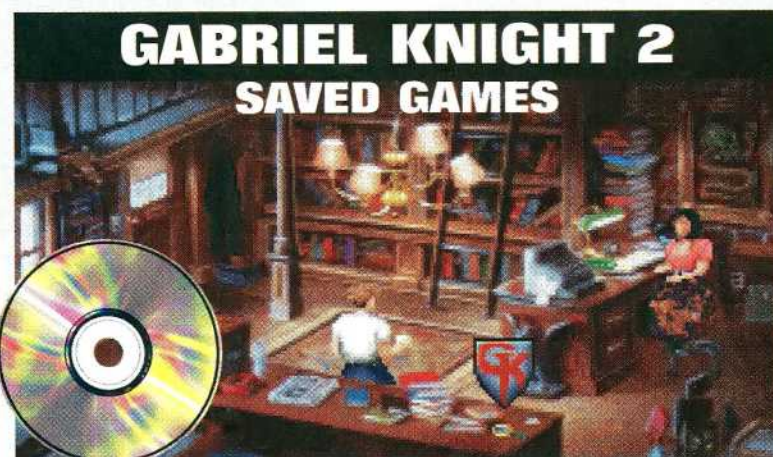
Wertungssystem / Genre-Übersicht 50
 Wing Commander IV - The Price of Freedom 52
 Arcade America 58
 Big Red Racing 60
 Wayne Gretzky 72
 Silent Thunder 74
 Extreme Games 76
 Angel Devoid 78
 Living Ball 80
 Tempest 2000 82
 Dawn Patrol: Head to Head 84
 NBA Live 96 86
 In the 1st Degree 88
 Earthworm Jim 2 90
 Colony Wars 92
 Lernsoftware (diverse) 94
 Shareware (diverse) 98
 Multimedia-CDs (diverse) 104
 Marilyn Monroe 109

TECHNIK / ANWENDER

MIDI-Setup 110
 Steuern sparen - aber wie? 113
 Instant 3D 114
 Pack's noch einmal, Claude 118
 Phone Blaster 122
 Web Talk 122

SERVICE UND RUBRIKENAKTIONEN

Editorial 6
 CD-Inhalt 7
 News 10
 NEU!!! Power-Helpline 64
 CeBit '96 Messe-Guide 65
 NEU!!! Das Geheimnis meines PCs 116
 NEU!!! Leserbrief 128
 NEU!!! Lexikon der Computerfachbegriffe 130

INTERNET-TIPS 124**VORSCHAU** 129**IMPRESSUM** 129**VOLLVERSION AUF DER CD-ROM:****PINBALL DREAMS 2****Und heiße Demos von Silent Thunder****Cyberia 2****Command & Conquer****UND VIELE ANDERE DEMOS AUF DER CD-ROM****GABRIEL KNIGHT 2
SAVED GAMES**

Wing Commander VIII

Revenge of the Trafford

Was hatten wir Spieler doch früher für schöne Zeiten, als es bei einem Computerspiel nicht auf tolle Animationen und abgefahrene Soundtracks ankam, sondern schlicht und ergreifend auf den Dauerspaß. Heutzutage ist das alles gaaaanz anders: Da werden mal eben ein paar Milliönchen investiert, um ein Weltraum-Action-Game mit einem Drei-Stunden-Video inklusive bekannten und weniger bekannten Schauspielern zu versüßen.



SORRY MARK, ABER DAS IST EIN ALTER HUT!

Am besten freilich sind Programme, bei denen man Akteure zu Handlungen zwingen kann. Aber mal ehrlich, ist das bisher erreichte nicht irgendwie dröge? Erika Ammoniak (oder wie heißt noch diese Baywatch-Perle?) dazu zu veranlassen, sich nächstens in irgendeinem Vergnügungspark zu verlaufen, mag ja ganz nett sein. Dafür zu sorgen, daß sich ein Mädels, das nicht mal genug Geld für andere Klamotten hat, von einem Dämon das Gesicht verschandeln läßt, kann auch nur vorübergehend befriedigen. Wovon ich träume, das ist die unmittelbare Beeinflussung von bekannten TV-Sendungen!

Ich stelle mir das so vor: Da talkt Ilona gerade mit einem Studiogast über dessen Eheprobleme, und plötzlich sagt Sie: "Welches Waschmittel benutzt denn Ihre Frau?" Oder abends, beim Glücksrad - was wäre das für eine Gaudi, wenn Maren gerade das Verdeck des Cabrios öffnet und prompt ein schöner Platzregen einsetzte. Alternativ könnte auch statt der Preispalette ein alter Filmausschnitt mit Peter Bond gezeigt werden. - Nein, ein Serienauftritt war jetzt gemeint! Ich muß doch sehr bitten!

Man könnte so viel anstellen: Al Bundy hätte eine Mausefalle in die Hose. Bei Ulla würde ich die Zahlenkombinationen in den Zylindern austauschen - war wohl nix mit 100.000 Mark. Klaus Löwitsch würde bei seiner nächsten Verfolgungsjagd über eine Wiese stolpern und mit dem Gesicht in einem Kuhfladen landen. Stefan Mross(-Hertels) Trompete würde zum Blasrohr werden; das Kügelchen trifft natürlich Karl Mo(h)ik(aner). Und bei der Hugo-Show würde nicht die Trickfigur, sondern die süße Schnalle vor der Blue Screen hüpfen und immer wieder rufen: "Klaus, ich liebe Dich!" Hach!!

Ach ja, nicht zu vergessen die Ziehung der Lottozahlen... Nein, liebe Leserinnen und Leser, nicht, daß ich meine Zahlen ziehen würde (ich spiele nämlich gar kein Lotto, hehe). Ich würde vielmehr die Zahlen austauschen und mir einen Ast ablachen, wenn plötzlich die "53" gezogen wird!

Aber Sie wissen so gut wie ich, daß dies alles wohl nur ein Wunschdenken bleiben wird. Sie und ich dürfen nur das beeinflussen, was programmtechnisch auch vorgesehen ist. Und außerdem darf man ja nicht vergessen, daß man mit uneingeschränkter Interaktivität auch jede Menge Schaden anrichten kann. Man stelle sich bloß mal vor, daß jemand auf den Gedanken käme, beim letzten Take That-Konzert die Jungs dazu zu bringen, ihre Trennungsabsicht zu revidieren...

(Autor nach Diktat mit unbekanntem Ziel verweist)

Ihr

KLAUS
+



Cover-CD



CD-Inhalt

Im Februar stand Strategie im Mittelpunkt unserer Cover-CD-Vollversion, letztes Mal präsentierten wir einen Adventure-Klassiker, und jetzt sorgen wir dank Pinball Dreams 2 dafür, daß Sie sich den Weg in die Spielhalle fürs erste sparen können. Flipper-Fans und solche, die es werden wollen, sollten daher gleich die CD einlegen und sich die Kugel geben (spielerisch gesprochen, versteht sich). Natürlich gibt es auch wieder zahlreiche Demos aktueller Spiele. Und wir starten ab dieser Ausgabe mit einer neuen Rubrik: "Save-Games". Zum Einstand finden Sie auf der April-Cover-CD einige Spielstände zu Gabriel Knight 2. Noch Fragen oder Wünsche? Schreiben Sie uns! Viel Spaß beim Spielen!

Demos

Command & Conquer

Cyberia 2

Earthsiege II

Manic Karts

Professor Tims

verrückte Werkstatt

Shannara

Silent Thunder

Tailchaser

Teamchef

Urban Runner

Anwender

Packerprogram-
me (siehe Bericht
auf Seite 118 f.)

Vollversion

Pinball Dreams 2

Save-Games

Gabriel Knight 2

Wichtiger Hinweis

Wenn Sie das Command & Conquer-Demo installieren, schreibt sich ein Teil des Programms in den oberen Speicherbereich des PCs. Diese Tatsache verhindert, daß bestimmte andere Demos nicht sofort anschließend installiert werden können.

Verlassen Sie daher nach der Installation die PC POWER-CD und führen Sie ein RESET durch. Nun können Sie weitere Demos vom Menü der Cover-CD aus einwandfrei und ohne Störung installieren.

Probleme mit der Cover-CD?

Unsere CDs wurden während der Herstellung sorgfältig geprüft und alle Programme auf Viren untersucht. Sollten trotzdem einmal Probleme beim Start eines Demos auftreten, kann dies an falschen, fehlerhaften oder unpassenden Angaben in Ihrer Standard-Konfiguration liegen. Bitte lesen Sie in einem solchen Fall die Menü-Beschreibung sorgfältig durch und ändern Sie Ihre Konfigurationsdateien entsprechend.

Wenn auch eine Änderung der config.sys oder der autoexec.bat keine Abhilfe bringt, handelt es sich höchstwahrscheinlich um ein Hardware-Problem. Ursache kann beispielsweise eine seltene Sound- oder Grafikkarte sein, mit der die Demo-Dateien nicht zurechtkommen.

Da es sich bei den Demos um zum Teil sehr frühe Vorabveröffentlichungen handelt, können wir verständlicherweise keine Garantie für eine universelle Kompatibilität geben. Auch für den Fall eventueller Schäden, die durch den Gebrauch der CD entstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

Eine Haftung übernehmen wir lediglich für eindeutig fehlerhafte CDs. Sollte dies bei Ihrer Coverdisk der Fall sein, schicken Sie sie an uns zurück. Wir werden natürlich umgehend für Ersatz sorgen.

Schreiben Sie an:

SMP Publishing, Power-Team
Postfach 3127, 48581 Gronau



Hallo Power-Team!

An meinem Kiosk gibt es keine

Das müßt Ihr ändern!!!

PC POWER

Ich finde, es sollte die **PC POWER** auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____

Dabei handelt es sich um eine/n

☐ Kiosk

☐ Kaufhaus/Supermarkt

☐ Tankstelle

☐ Bahnhofs-Buchhandlung

☐ _____ (bitte angeben)

Unter allen Einsendern verlosen wir ein PC POWER Jahresabonnement!

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____

Mein Abonnement soll beginnen ab Ausgabe _____

Bitte diesen Coupon oder eine Postkarte mit den o.a. Angaben ein-senden an:

SMP Publishing, POWER-Team • Postfach 3127 • 48581 Gronau



VOLLVERSION AUF DER CD-ROM:

Pinball Dreams 2

Wie kaum ein anderer versteht es 21st Century, optimalen Flipperspaß auf dem PC 'rüber zu bringen. Als vor einigen Jahren der Erstling Pinball Dreams für den Amiga auf den Markt kam, glaubte noch keiner so recht daran, daß es jemals für den PC umgesetzt werden könnte. Inzwischen wissen wir es besser, und Pinball Dreams 2 schließt nahtlos an den Erfolg des Vorgängers an. Überzeugen Sie sich selbst...

So starten Sie das Spiel

Legen Sie die PC POWER-Cover-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, wählen Sie den Laufwerksbuchstaben, und tippen Sie am DOS-Prompt PCPOWER ein (Wichtig: Ein Maustreiber sollte bereits installiert und gestartet sein!). Nachdem sich das Menü aufgebaut hat, klicken Sie auf "OK" und wählen auf der nun folgenden Seite das Icon "Vollversion". Hier klicken Sie dann auf "Install", das Spiel wird dann auf Ihre Festplatte installiert (hierzu wird optional das Verzeichnis "Dreams2" angelegt).

Verlassen Sie nach der Installation mit ESC das PC

POWER-Programm und wählen Sie das Festplatten-verzeichnis, unter dem das Spiel gespeichert wurde. Nun müssen Sie nur noch "dreams2" eingeben – und schon geht die Kugel ab! Falls Sie keine Musik hören, wählen Sie "Setsound", um das Programm Ihrer Karte anzupassen. Bitte beachten Sie, daß Pinball Dreams 2 mindestens 560 KB freien Speicherplatz benötigt (MEM bzw. CHKDSK eingeben, um festzustellen, wieviel Speicherplatz vorhanden ist).

So steuern Sie

Mit F1 bis F4 wählen Sie einen der vier Flippertische aus. Sobald Sie der

gewünschte Tisch auf dem Monitor erscheint und das Bild von oben nach unten scrollt, wählen Sie mit F1 - F8 die Anzahl der Spieler (1-8). Die Tasten sind im übrigen wie folgt belegt:

Cursor nach unten: Feder zurückziehen (Taste loslassen, um die Kugel abzuschießen)

Linke SHIFT-Taste: Linker Flipper; Lampenreihen im Uhrzeigersinn weiterrücken

Rechte SHIFT-Taste: Rechter Flipper; Lampen im Uhrzeigersinn weiterrücken

Leertaste: TILT-Funktion (Automaten kippen)



P: Pausentaste (zum Fortsetzen beliebige Taste drücken)

ESC: Einen Automaten abbrechen (während des Spiels und bei Unterbrechung) bzw. ein Spiel abbrechen (sobald eine Kugel auf der Startrampe erscheint).

Einige Tips zum Spiel

Alle vier Tische bieten Unmengen an Bonusmöglichkeiten. Die folgenden Tips erheben daher keinen Anspruch auf Vollständigkeit und stellen nur einen Teil der Möglichkeiten dar.

NEPTUNE

Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Abbildung des NEPTUNE-Tisches.

Die "Dive"-Kontaktfelder:

Immer, wenn Sie alle vier Buchstaben des Wortes DIVE zum Leuchten bringen, erhalten Sie einen Multi-Bonus. Wenn alle fünf Multi-Boni gesammelt sind, gibt es 1 Mio. Punkte.

Linke Rampe:

Wenn Sie die Kugel auf die linke Rampe schießen, erhalten Sie den Punktwert, der gerade aufblinkt. Außerdem aktivieren Sie für 20 Sekunden den nächsten Punktwert.

Die "SQUID"-Klappziele:

Wenn Sie SQUID buchstabieren, indem Sie alle fünf Buchstaben zum Leuchten bringen, aktivieren Sie einen Bonus an einer anderen Stelle auf dem Flippertisch, und zwar:

- beim 1. Mal: Extra-Ball in der Kugelfalle
- beim 2. Mal: 5.000.000 Punkte auf der linken Rampe
- beim 3. Mal: 10.000.000 Punkte auf der linken Rampe.



SAFARI

Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Abbildung des SAFARI-Tisches.

Rechte Kugelfalle:

Wenn Sie die Kugel in die rechte Kugelfalle schießen, erhalten Sie folgende Boni, sofern diese aktiviert sind:

1. Anfangsbonus (Hold Bonus)
2. Punktebonus (Score Bonus)
3. Doppel-Bonus (Double-Bonus)
4. Start des "Snake Spin"-Mechanismus (Schlangenrad)

Wenn Sie den Ball in die Falle schießen, ohne daß ein Bonus aktiviert ist, erhöhen Sie den Jackpot.

Mittlere Passage

Wenn Sie die Kugel durch die mittlere Passage schießen, erhalten Sie folgende Boni, sofern diese aktiviert sind:

1. "Snake Spin"-Mechanismus in der rechten Kugelfalle aktivieren.
2. "Wildlife"-Bonus in den linken Kugelfalle aktivieren.
3. Extra-Ball
4. Jackpot



REVENGE OF THE ROBOT

Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Abbildung des REVENGE OF THE ROBOT WARRIORS-Tisches.

Der Psycho-Tunnel

Gelingt es Ihnen, die Kugel durch den Psycho-Tunnel zu schießen, dann gehört der zur Zeit aktivierte Weapons-Bonus (Waffen) Ihnen.

Rechte Rampe

Wenn Sie die Kugel auf die rechte Rampe schießen, erhalten Sie entweder einen der folgenden Boni:

- Mega, Bone, Crush, Run, Hide
- oder eine der aktivierten Lampen aus folgender Liste:
- Red, Power, Alert, Max, Zone, Thrill, O, H, C, Y, S, P



STALL TURN

Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Abbildung des STALL TURN-Tisches.

Die obere linke Kugelfalle:

Landet die Kugel in dieser Falle, dann wird der SPIN-Bonus eingeschaltet, sofern er aktiviert ist. Im Punktfeld erscheint ein Flugzeug mit sich drehenden Propellern, die immer langsamer werden und schließlich stehenbleiben. Sie erhalten dann einen der folgenden Boni:

- 100.000 Punkte
- Anfangs(Hold-)Bonus
- 3.000.000 Punkte
- 10.000.000 Punkte
- die Funktion "Return-Lanes-Lit"
- Extra-Ball
- doppelte Punktzahl
- den Jackpot

Die "Stall Turn"-Lampen:

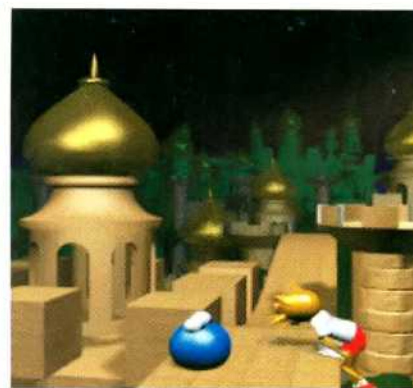
Durch Buchstabieren von STALL TURN aktivieren Sie den Doppelbonus, wobei Ihr aktueller Punktestand entweder verdoppelt wird, oder Sie erhalten die Punktzahl des bisher besten Spielers dazu – je nachdem, wo es mehr Punkte zu holen gibt.



Animalisch

Tierfreunde aufgepaßt! Putty Squad von System 3 verbindet Jump'n'Run-Action mit animalischen Effekten. Bei diesem Spiel prügeln und hüpfen die streitlustigen und kugelrunden Putty-Knetfiguren durch so abenteuerliche Labyrinth wie das "schreckliche Labor des Dr. Sushi" und das "Grab von King Phut".

Überall lauern Gefahren in Gestalt von hungrigen Fröschen, miesen Katzen und schießwütigen Robotern. In den Spielpausen gibt es zur Belohnung lustige Animationen oder eine Musikeinlage von der Putty-Band "The Blobs" an der Jammond-Orgel. Erste Spieleindrücke konnten wir bereits mit einer lauffähigen Demo-Version sammeln.



Mindscape spielt LEGO

In Zusammenarbeit mit dem bekannten Spielzeugproduzenten Lego will Mindscape ein Spiel für den PC entwickeln. Aber keine Angst, es soll nicht darum gehen, auf dem Bildschirm Stein für Stein zur größten Lego-Burg des Universums zusammen zu setzen. Vielmehr schlüpft der Spieler in die Rolle einer zum Leben erweckten Lego-Figur, die ein geradezu unglaubliches Verbrechen aufzuklären hat.

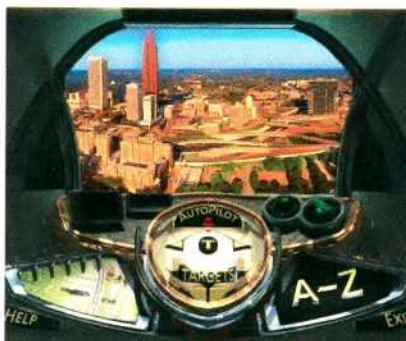
Es ist nämlich auf mysteriöse Weise ein Polizeimotorrad abhanden gekommen und in seine Einzelteile zerlegt worden. Und außerdem haben die bösen Buben diese Einzelteile in den entlegensten Winkeln von Legoland versteckt. Aufgabe des Spielers: finden und zusammensetzen. Eine Art Adventure für die jüngere Generation also. Das Projekt befindet sich momentan noch in der Anfangsphase, so daß wir Ihnen leider noch keine Bilder zeigen können. Aber wir bleiben natürlich am Ball. Schließlich darf doch eine solche Missetat nicht ungesühnt bleiben!

Mystischer Bastei-Verlag

Soeben erreichte uns die Kunde, daß die Romanversion zu Myst noch im Mai diesen Jahres im Bastei-Verlag erscheinen wird. Gute Neuigkeiten, denn immerhin hat man dort schon gut Erfahrungen mit diesem Genre gemacht. Die Romane zu Wing Commander und Battle Isle sind nur zwei von mehreren Beispielen.

"Bei Myst planen wir sogar, aus dem Thema eine Trilogie zu machen", ließ uns der zuständige Lektor wissen, "Genaue Erscheinungstermine für die Folgebände können wir aber noch nicht nennen. Bei den Autoren Miller und Wingrove dauert's nämlich manchmal etwas länger." Macht nichts, für den Anfang haben wir ja mit den 280 Seiten des ersten Bandes genug zu tun. Und schließlich lohnt es sich auch immer wieder einmal das Spiel hervorzukramen – über die nächsten Monate kommen wir also hinweg.

Im Zeichen von Olympia



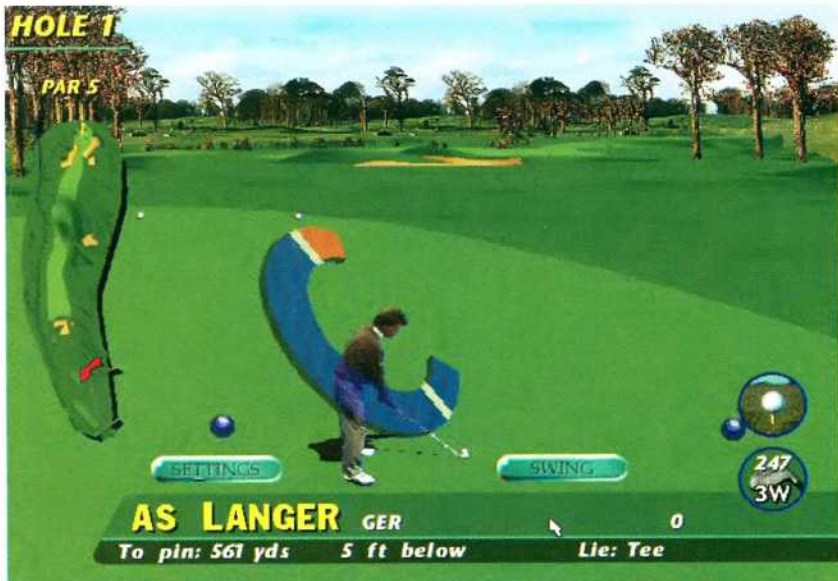
In Bälde erscheint eine Multimedia-CD, die Ihnen das Warten auf die Olympischen Sommerspiele in Atlanta verkürzen und gleichzeitig Tips für all jene geben will, die den Ort einmal besuchen möchten. Atlanta – The Olympic City ist weit mehr als ein Reiseführer: Mittels Hubschrauber sieht man die Stadt zunächst aus der Vogelperspektive, um durch Anklicken bestimmter Örtlichkeiten nähere



Details zu erfahren.

So können Sie sich z.B. in gesprochenem Wort, Schrift und Bild bzw. Video darüber Auskunft geben lassen, wo abends die Post abgeht, wo selbige tagsüber Ihre Briefe nach Hause entgegen nimmt und wo es empfehlenswerte Restaurants gibt. Das Ganze präsentiert sich mehrsprachig und äußerst komfortabel. Der erste Eindruck ist vielversprechend.

Mehr Golf



Für alle Freunde des exklusiven Spiels mit Put und Birdie zaubert Electronic Arts demnächst das neue PGA European Tour Golf '96 aus dem Hut. Auf drei europäischen Golfplätzen können Sie gegen die neun besten Golfer des Kontinents

antreten. Der fast fotorealistische Blick auf den fliegenden Ball, verschiedene Kamera-Perspektiven und eine Wiederholungsfunktion erlauben Ihnen die genaue Analyse Ihres spielerischen Könnens.

Peter Alliss, die "Stimme des



Golfs", gibt außerdem bei Bedarf fachmännische Nachhilfe. Electronic Arts verspricht sogar die Simulation europäischer Wetterverhältnisse. Dauerregen und Aprilwetter suchten wir bei der von uns getesteten Alpha-Version allerdings vergeblich.

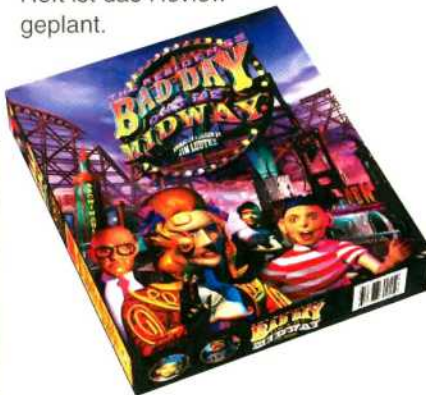
Adventure der anderen Art

The Resident's Bad Day on the Midway, der Nachfolger der preisgekrönten CD-ROM "The Residents' Freak Show" steht kurz vor seinem Release. Das etwas andere Adventure bringt das kreative Team der bekannten Kult-Künstler The Residents wieder zusammen, den berühmten Illustrator und Animator Jim Ludtke, die Cryptic Corporation und den ausführenden

Produzenten Michael Nash von Inscape.

Bereits mit The Dark Eye hat Inscape bewiesen, daß es ein Näschen für "besondere" Spiele hat. Bad Day on the Midway fällt in die gleiche Kategorie nicht mit herkömmlichen Maßstäben zu wertender Games. Es präsentiert ihnen eine originelle Sammlung von Hauptfiguren, die in einen bizarren

Mordfall verwickelt werden. Das Ganze spielt sich in einer surrealistischen 3-D-Kirmes-atmosphäre ab und wird vom Originalsoundtrack von The Residents untermalt. Fürs nächste Heft ist das Review geplant.



Herzlichen Glückwunsch

Und hier der Gewinner des PC POWER-Jahresabos aus Heft 2/96, der uns – neben vielen anderen – mitteilte, wo es die PC POWER nicht zu kaufen gibt. Es ist:

Stefan Prietsch
aus 32468 Petershagen.

Herzlichen Glückwunsch!!!!

Sierra-Knüller zum Taschenbuchpreis



Ab sofort gibt es Gabriel Knight von Sierra zu einem deutlich günstigeren Preis. Für schlappe 30 Mark können nun alle Adventure-Freaks den ersten Teil des Kultspiels erleben.

Für alle, die sich den Nachfolger kaufen wollen, der von uns mit 90 % bewertet wurde und den Platin-Award erhielt, gibt es ebenfalls frohe Kunde: Wer sich jetzt die englische Version kauft, kann diese beim Release der deutschen Fassung umtauschen – und zwar für lediglich 15 Mark.

Grund genug, Sie an diesen guten Nachrichten teilhaben zu lassen. Und deshalb verlost Sierra exklusiv fünf Gabriel Knight-Doppelpacks, bestehend aus GK 1+2, sowie fünfmal Gabriel Knight 1 unter allen PC POWER-Lesern. Was Sie tun müssen? Ganz einfach – Postkarte an:

**SMP PUBLISHING
POWER-TEAM
Kennwort: Sierra
Postfach 3127
48581 Gronau**

Darauf – bitte deutlich – Ihren Absender und die Antwort auf folgende Frage: In welcher deutschen Großstadt spielt die Handlung von Gabriel Knight 2? Jo mei, wenn's dös net wissen... Einsendeschluß ist der 30. April 1996, es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!!

Frentzen kommt!

“Für den F1-Manager 96 konnte ein bekannter deutscher Rennfahrer als Berater verpflichtet werden.” Mehr hatte Software 2000 bislang nicht verraten. Klaus Trafford erfuhr, um wen es sich handelt.



Wenn ein Softwarehersteller eine prominente Persönlichkeit für seinen neuen Titel verpflichtet und daraus ein Geheimnis macht, sickert früher oder später doch etwas durch. Nicht so bei Software 2000: Bis kurz vor Redaktionsschluß dieser Ausgabe hielt man dicht – um dann mit folgender Meldung an die Öffentlichkeit zu gehen: Heinz-Harald Frentzen steht für den F(ormel)1-Manager 96 nicht nur Pate, er beriet auch das Programmier-team über Eigenheiten des Rennsports.

Der 28jährige Mönchengladbacher fährt mittlerweile im dritten Jahr vorne in der Formel-1 mit und kämpft auch in der neuen Saison wieder um einen der vorderen Plätze. Nicht zuletzt wegen seiner zehnjährigen Erfahrung hat Frentzen mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit dazu beigetragen, daß der F1-Manager 96 in Sachen Realitätsnähe manchem Konkurrenten

das Wasser reichen kann.

Heinz-Harald Frentzen, der für Sauber Ford fährt, ist fest davon überzeugt, daß sein Team in der neuen Saison den endgültigen Durchbruch schafft. Die Chancen stehen nicht schlecht: Zum einen hat Sauber den bisherigen Wagen komplett überarbeitet, zum anderen setzte Motorlieferant Ford erstmalig den Zetec-R-Zehnzylinder-Motor ein. Trotz zweier zusätzlicher Zylinder ist das Triebwerk leichter als beim inzwischen veralteten V8, was Frentzens Chancen erheblich verbessern dürfte.

Anläßlich des Releases des F1-Managers 96 wird Software 2000 einige PC POWER-Leser dazu einladen, Frentzen in Aktion zu sehen: Es gibt Eintrittskarten für Hockenheim zu gewinnen. Mehr dazu und das Review des F1-Managers 96 voraussichtlich in der Mai-Ausgabe.

STATIONEN EINER KARRIERE

- 1980-85 ✓ Go-Kart
- 1986/87 ✓ Formel Ford 2000
- 1988 ✓ Opel Lotus-Serie – Deutscher Meister
- 1989 ✓ Deutsche Formel 3 – Vizemeister
- 1990 ✓ Sportwagen Weltmeisterschaft – Sauber Mercedes Junior Team
✓ Formel 3000 Europameisterschaft – Eddie Jordan Racing
- 1991 ✓ Formel 3000 Europameisterschaft – Camel Team
- 1992 ✓ Sportwagen Weltmeisterschaft
✓ Japanische Sportwagen-Meisterschaft und japanische Formel 3000 Meisterschaft – Team Nova Engineering
Beste Resultate: jeweils 3. Platz
- 1993 ✓ Test-Vertrag mit Mugen Co. Ltd. für kombiniertes
✓ Formel 1-Testprogramm für Mugen-Motoren und Bridgestone-Reifen
✓ Japanische Sportwagen- und Formel 3000- Meisterschaft – Team Nova Engineering
- 1994 ✓ Formel-1 Weltmeisterschaft – Team Sauber Mercedes.
1 x 4. Platz, 2 x 5. Platz, 2 x 6. Platz
- 1995 ✓ Formel-1 Weltmeisterschaft – Team Red Bull Sauber Ford:
1 x 3. Platz, 1 x 4. Platz, 3 x 5. Platz, 4 x 6. Platz; 15 WM-Punkte, 9. Platz in Fahrer-WM
- 1996 ✓ Formel-1 Weltmeisterschaft – Team Red Bull Sauber Ford



**DIE LEGENDE
KEHRT
ZURÜCK...**

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

„Ein würdiger Nachfolger für den Actionknaller Comanche.“
PC Spiel 3/96

**4/5
Hot
Game
Award**

„Die saubere technische Gestaltung, die brillante Atmosphäre und das packende Missionsdesign machen Thunderhawk 2 für mich zum fesselndsten PC-Action-Spiel.“
PC Games 3/96

84%

- Actiongeladene Hubschraubersimulation
- Detaillierte 3D-Polygon-Grafik mit Texture-Mapping
- Deutsche Sprachausgabe

**...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG**

SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug zu einem absoluten Highlight.“
Fun Generation 3/96

„Shellshock ist randvoll mit Spielbarkeit und Action.“
Computer & Video Games (UK)

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!



**SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD**



CENTRE GOLD

Der Streit um D-Info 2.0

Die Firma TopWare steht gleich von zwei Seiten unter Beschuß. Es geht um Datenmißbrauch und um Urheberrecht. Klaus Trafford berichtet über den Stand der Dinge.



D-Info

Über 34 Millionen Einträge!

Adress- und
Telefonauskunft
Deutschland

2.0

Für DOS, Windows und Windows 95

Der Stein des Anstoßes: Die neue Version der Telefonbuch-CD-ROM von TopWare

Wenn ein Riese versucht, einem Zwerg das Wasser abzugraben, muß er schon eine große Angst vor seinem Gegner haben. Oder der Zwerg hat etwas in der Hand, das dem Riesen zu schaffen machen könnte. Bei dem Riesen handelt es sich um die Telekom, genauer die Tochterfirma DeTe Medien. Der Zwerg, das ist die Mannheimer Firma TopWare, die kürzlich die Version 2.0 ihrer Telefonbuch-CD-ROM "D-Info" auf den Markt brachte.

Die DeTe Medien scheint der Meinung zu sein, daß nur sie das Recht hat, die Namen, Adressen und Telefonnummern zu publizieren. Schließlich handele es sich um ihre Telefonbücher, aus denen die Daten stammen. Dabei scheint ein Vorfall schon wieder in Vergessenheit geraten zu sein...

Der Krach im Datex-J

Im Bildschirmtext-Angebot T-online gibt es u.a. die Möglichkeit, für 30 Pfg./Minute unter *1188# die elektronische Auskunft der DeTe Medien anzuwählen. Zu einem kurzen, aber heftigen Rechtsstreit und einer einstweiligen Verfügung kam es,

als ein anderer Anbieter ein ähnliches, mit 20 Pfennig/Minute jedoch preiswerteres und zudem komfortableres Verzeichnis zum Leben erweckte. Mit diesem ließ sich nämlich durch bloße Eingabe des Teilnehmernamens nicht nur die gesuchte Anschlußnummer finden, sondern die aller Telefonbesitzer mit gleichem Namen, bundesweit und nach Postleitzahlen sortiert.

Nach kurzer Zwangspause ging das Konkurrenzprogramm wieder online und erfreut sich seitdem größter Beliebtheit. Letztendlich profitiert aber auch die Telekom davon, denn der Kunde wird von ihr für die Nutzung von T-online zur Kasse gebeten.

Bei "D-Info" fällt freilich nichts von dem großen Brocken ab. Deshalb will sie mitkassieren und Urheberrecht geltend machen. Von einer Gebühr pro eingetragenen Teilnehmer und verkauftem Exemplar von "D-Info 2.0" ist die Rede. Hat die Telekom-Tochter damit Erfolg, so kann TopWare theoretisch einpacken: Ein Betrag in Höhe von weit mehr als 200 Mio. Mark käme unterm Strich heraus – das verkraftet mitunter nicht mal ein Großunternehmen und schon gar kein

Kleinbetrieb mit 36 Mitarbeitern.

Doch geht es DeTe Medien und damit der Telekom wirklich nur ums Geld? Oder sieht sie wegen der ab 1998 nicht mehr vorhandenen Monopolstellung und dem Ärger wegen der Gebührenreform ihre aufgeweichten Felle immer weiter wegschwimmen?

Als kleine Denkstütze: Seit dem 1. Januar kostet es nämlich drei Gebühreneinheiten, um über die (0) 11 88 maximal zwei Auskünfte zu bekommen – Sonderleistungen kosten extra. Dank "D-Info 2.0" bekommt man beliebig viele Auskünfte in Sekundenschnelle und ohne Telefonnutzung zum Nulltarif. Man benötigt nur einen PC und ein CD-ROM-Laufwerk.

Nummer = Name

Unterdessen fuhr das Landesinnenministerium Baden-Württemberg mit ganz anderen Geschützen auf. D-Info bietet die Möglichkeit, anhand der Telefonnummer den Namen und die Adresse des Teilnehmers herauszufinden. Dies sei, so das Ministerium, datenschutzrechtlich nicht zulässig. Man dürfe nicht mit personengeschützten Daten spielen.

Das ist grundsätzlich richtig, doch ergibt sich hier die Frage, ob TopWare mit dieser Möglichkeit nicht nur etwas vereinfacht hat, was ohnehin schon funktionierte. Wer bisher den Teilnehmer anhand der Telefonnummer ermitteln wollte, mußte lediglich anhand der Vorwahl das jeweilige Ortsnetz ermitteln und dann "mit dem Finger in der Spalte" nach dem gesuchten Teilnehmer im Telefonbuch forsten. Das ist zwar wesentlich zeitaufwendiger als bei "D-Info", aber vom Prinzip her dasselbe.

Zudem bietet die Telekom bei

"T-online" eine ähnliche Möglichkeit: Über *812# lassen sich Mitteilungen an andere Datex-J-Teilnehmer schreiben. Sofern der Mitteilungsempfang nicht gesperrt ist (was jeder BTX-Nutzer selbst entscheiden kann), erscheint kurz darauf der Name des Empfängers – mit diesem und der Vorwahl läßt sich wohl jeder Anschluß sehr schnell ermitteln.

Ich will aber nicht!

Beanstandet wurde von Landesinnenministerium Baden-Württemberg auch, daß die Kunden nicht gefragt wurden, bevor man sie bei "D-Info" erfaßt hatte. Laut Auskunft der Firma TopWare habe es seit Juni 1995; dem Erscheinen der ersten Version der CD-ROM, lediglich 600 Löschungswünsche gegeben, denen die Firma unverzüglich nachgekommen sei. Dies entspricht 0,00176 % aller Telefonkunden. Angesichts einer Verkaufszahl von über 1 Mio. Exemplaren haben sich demnach von den Käufern gerade mal 0,06 % um eine Löschung bemüht.

Ferner erlangen die Betroffenen durch eine Veröffentlichung im "Bundesanzeiger" von der weitergehenden Nutzung ihrer Daten Kenntnis und so die Möglichkeit haben, dem zu widersprechen. Nach Auffassung der Firma TopWare genüge dies den Anforderungen nach § 33 Bundesdatenschutzgesetz.

In der Schwebe

Den Verkauf von "D-Info 2.0" jedenfalls konnten bisher weder Innenministerium noch Telekom stoppen, und es ist sicher auch beider Anstrengungen zu verdanken, daß die Nachfrage nach dem Programm enorm ist. So enorm, daß die Erstauflage bei einigen Händlern bereits nach wenigen Stunden

vergriffen war. Mitte Februar waren insgesamt 600.000 Exemplare verkauft worden, und ein Ende ist nicht abzusehen. Wenigstens nicht, bis die Angelegenheit von einem Gericht geklärt wird – oder bis zur Version 3.0.



SILENT THUNDER

TANK KILLER 2



"Wenn das hier Ihren Blutdruck nicht steigen läßt, kann Ihnen nur noch ein Chirurg helfen."

Los Angeles Times



- **Basiert auf der Aces/A10-Serie**
(über eine Million verkaufte Exemplare)
- **24 Missionen und 3 Kampagnen**
(Korea, Kolumbien und Mittlerer Osten)
- **Ultrarealistische Landschaften:**
Schuchten, Täler, Flüsse, Gebäude ...
- **Faszinierende Explosionen und Lichteffekte**
- **Rock-Soundtrack in CD-Qualität**
- **Hochauflösende 3D-Grafik in SVGA**
- **Einstellbare Instrumente erleichtern die Eingewöhnungsphase auch für Neueinsteiger**
- **Karrieremodus und echte Szenarien**

"Die Terrainbilder gehören zweifellos zum Besten, was man je in einer Flugsimulation gesehen hat."

PC Gamer

Gratis
CD-ROM

finden ein Silent-Thunder-Demo im Multimedia-Katalog der Sierra-Spiele

Vorname : _____

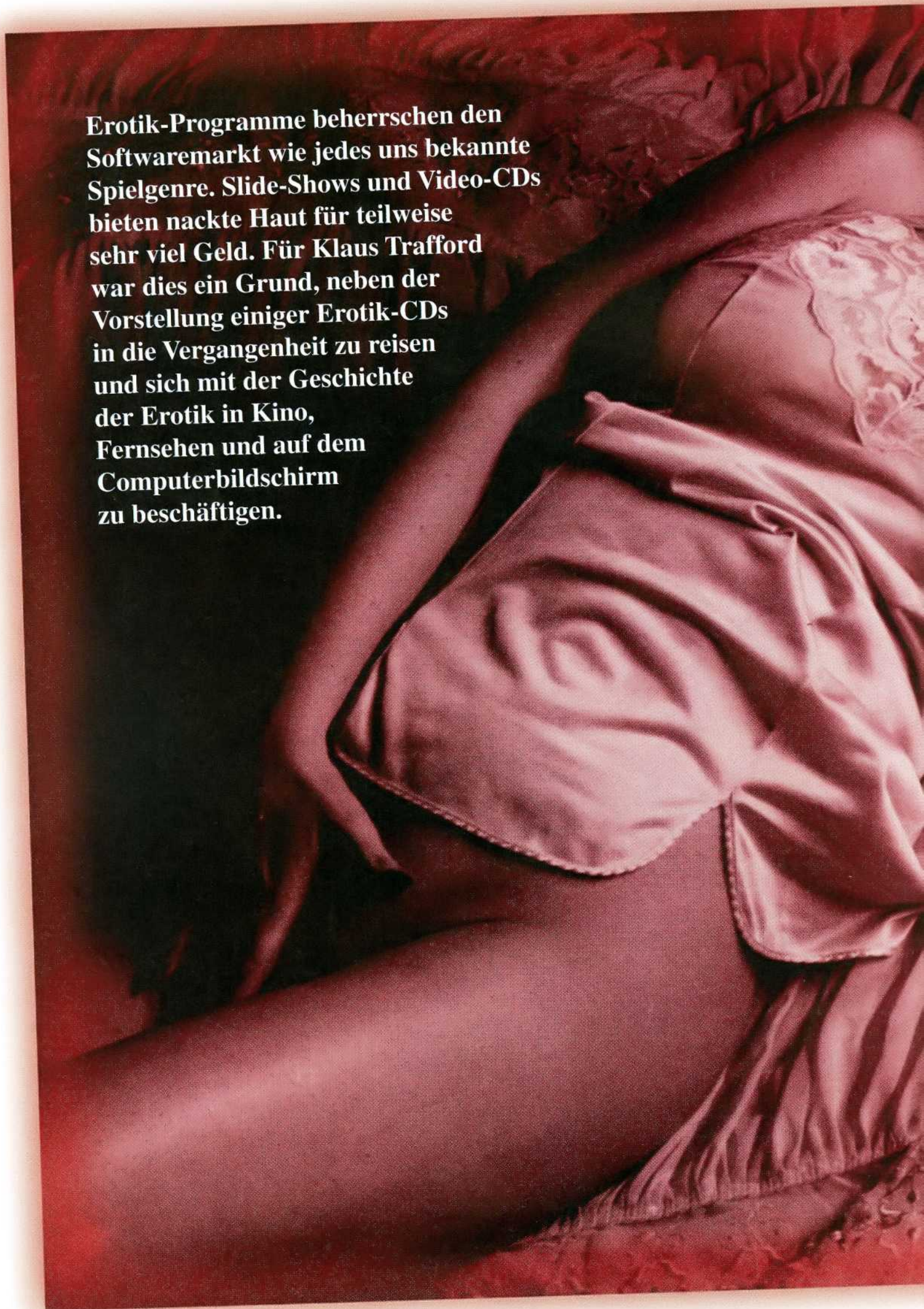
Schicken Sie diesen Coupon an :
Coxiel/Sierra Deutschland
Robert Bosch Str. 22
63303 DREIACH
DEUTSCHLAND



S I E R R A ®

TH0403

Erotik-Programme beherrschen den Softwaremarkt wie jedes uns bekannte Spielgenre. Slide-Shows und Video-CDs bieten nackte Haut für teilweise sehr viel Geld. Für Klaus Trafford war dies ein Grund, neben der Vorstellung einiger Erotik-CDs in die Vergangenheit zu reisen und sich mit der Geschichte der Erotik in Kino, Fernsehen und auf dem Computerbildschirm zu beschäftigen.







Und Papi hat keinen Pfennig dazu bezahlt... ist doch prima!

Kaum jemand würde beim Anblick eines freizügigen Gemäldes lauthals "pfui" rufen. Und wer schaut schon weg, wenn einem in der "Bild" tagtäglich ein mehr oder weniger unbekleidetes Mädels zulächelt? Eine Umfrage aus dem Jahre 1994 hat ergeben, daß lächerliche 73 von 1000 befragten deutschen Männern an erotischen Darstellungen (Fotos) nicht interessiert sind. Wen wundert's somit, daß seit Jahrzehnten mit Erotik ein schwunghafter Handel betrieben wird, an dem sich manch kleine Firma im wahrsten Sinne des Wortes gesund gestoßen hat.

Auch was Computer angeht, gibt es erst nicht seit gestern Erotik auf den Bildschirmen. Lediglich die Aufmachung und die Technik sind heute, im Zeitalter der Multimedia-CD-ROMs, anders als in den achtziger Jahren. Die meisten Programme bestehen aus einer Anzahl von Fotos, die per Mausclick aufgerufen werden oder als Slide-Show ablaufen. Einige CDs bieten mehr oder weniger lange AVIs, und wieder andere sind reine Video-CDs, sehr oft Konvertierungen von früheren VHS-Videos, und frei ab 16 Jahren. Aber: Nicht alles, was mit dieser Altersfreigabe geschmückt wird, ist nach meinem Ermessen wirklich "jugendfrei". Gäbe es nicht den wissenschaftlichen

Begleitton, so wäre manche "Aufklärungs-CD" schon jenseits der Grenze zum Hardcore-Porno.

Über Erotik, aber aus begreiflichen Gründen nicht über jene, die es ausschließlich in Sex-Shops oder Videotheken gibt, werden Sie auf den folgenden Seiten sehr viel erfahren. Genauer: über die Geschichte der erotischen Darstellung in "bewegten Bildern". Wir beschäftigen uns also nicht mit dem Kamasutra, den Roman-Abenteuern der Fanny Hill oder Josephine Mutzenbacher, sondern beschränken uns auf Filme und Computerprogramme. Und selbst hier mußten wir einen strengen Maßstab anlegen und konzentrierten uns auf den deutschen und amerikanischen Markt.

Der Film nimmt einen zugegebenermaßen breiten Raum ein, um aufzuzeigen, wie sich der Begriff Erotik durch die Jahrzehnte in seiner Bedeutung verändert hat. Diesen Umstand werden Sie am Schluß des film- und computerhistorischen Streifzuges selbst bemerken, aber auch, daß früher manches viel

freizügiger war als heute. Begleiten Sie mich nun in die Vergangenheit...

Am Anfang war der Guckkasten

Unsere Geschichte beginnt Mitte der 60er Jahre des letzten Jahrhunderts. Auf einem Jahrmarkt erfährt eine neue Erfindung größte Aufmerksamkeit. Es handelt sich dabei um eine Art "Guckkasten", in dem sich mehrere, fast identische Aufnahmen einer Person befinden. Aber eben nur fast identisch, denn die Person verändert ihre Position auf jedem Bild. Durch Drehen an einer Kurbel entsteht – je nach Tempo der Drehung – der Eindruck, daß sich die Person mehr oder weniger schnell von der Stelle bewegt. Das gleiche Prinzip wurde natürlich auch bei unterschiedlichen Bildern angewandt. Daß Edison für die Erfindung mitverantwortlich zeichnet, mag nicht verwundern; entwickelte er doch mit dem Kinetographen den Prototyp aller Videorekorder.

Im Dezember 1896 bewiesen zwei Franzosen mit Familiennamen Lumières, daß man den Eindruck des Guckkastens auch vor mehreren Zuschauern präsentieren kann, auf einer Leinwand

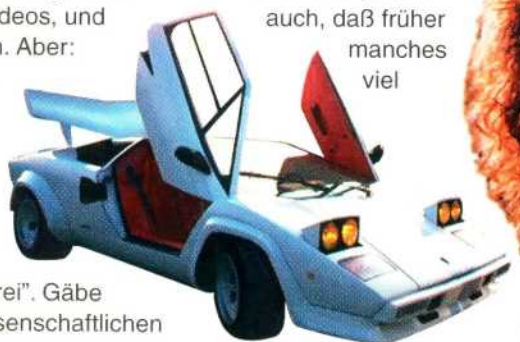
nämlich. Heute spricht man von diesem Ereignis als "Geburtsstunde des Films" (auch wenn historische Tatsachen eigentlich dagegen sprechen, doch das soll uns hier wenig stören).

Was in herkömmlichen Abhandlungen zum Thema Film meist verschwiegen wird, ist die Tatsache, daß es bereits zur Jahrhundertwende "erotische" Kurzfilme gegeben hat: Mädchen und Frauen in langen Unterröcken, die sie kurz bis zu den Kniekehlen anhoben, dabei in die Kamera lächelten und ihre Position veränderten, damit man sie auch ja von allen Seiten sehen konnte. Das war damals schon sehr freizügig!

Vampire und Vamps

1919 drehte der bekannte Regisseur Richard Oswald in Deutschland einige "Aufklärungsfilmchen" und warnte darin u.a. vor den Folgen einer Geschlechtskrankheit. Erstmals wurde nicht um den heißen Brei herumgeredet, sondern das Kind beim Namen genannt, wenn auch durch Zischentöne. Zu dieser Zeit entstanden außerdem Amateurfilme, in denen sich Paare beim Geschlechtsverkehr filmen ließen – die Pornographie in seiner ursprünglichen und selbstverständlich nicht-kommerziellen Form nahm ihren Anfang.

Im kommerziellen Film beließ man es noch bei Andeutungen, andererseits gab es aber keine Zensur, die einem verbot, mehr zu



zeigen. Als in den Goldenen Zwanzigern mit Pola Negri ein echter Film-Vamps die Leinwand beherrschte, präsentierte man sie sehr oft in fast durchsichtigen oder zumindest recht knappen Kostümen. Daran nahm niemand Anstoß, denn die Schauspielerin war meist in männermordenden oder wenigstens anrühenden Rollen zu sehen – also „durfte sie auch so 'rumlaufen“.

Der Mann als Eros-Symbol hatte bis dahin wenig zu melden. Charlie Chaplin, Harry Langdon, Laurel & Hardy und Buster Keaton standen stellvertretend für bedauerns- und lebenswerte Tolpatsche, John Barrymore, Conrad Veidt und Lon Chaney waren eher auf Horrorfilme abonniert und schieden somit ebenfalls als Lustobjekt aus. Allenfalls Douglas Fairbanks hätte diesen Status gewinnen können, doch er war mehr Held als feuriger Liebhaber. Doch plötzlich war er da – der Mann, von dem die Frauen träumten: Rudolph Valentino.

Er steht beispielhaft für viele, die es im Laufe ihrer Karriere weniger wegen ihrer Arbeit als vielmehr

kongentialen Vampir-Darsteller gefunden – er machte seinem Namen auch vom Aussehen her alle Ehre – aber die Erotikkomponente kam hier ganz und gar nicht zum Tragen.

Genau dies erschien den Leuten bei Universal aber wichtig zu sein. In Bela Lugosi fanden sie schließlich „ihren“ Mustervampir. Und tatsächlich – betrachtet man die frühe Verfilmung des Stoffes mal unter diesem Gesichtspunkt, so kann man „Dracula“ ohne weiteres als Erotikfilm bezeichnen. Die Frauen erliegen seinem Charme, der Vampir umfaßt sehr vorsichtig und zart den Hals seines Opfers und erreicht im Moment des tödlichen Bisses seinen Höhepunkt. Die neuere Dracula-Verfilmung von Francis Ford Coppola weist auf eben diesen erotischen Aspekt hin.

Die Zensur kommt

Mittlerweile hatte der Tonfilm die Oberhand gewonnen, und es gab einen handfesten Skandal: „Der blaue Engel“ wurde mit Worten wie „Schund“ und „Schmutz“ beworfen. Für eine Entspannung der Situation sorgte Emil Jannings, der den Professor Unrath im „Engel“ spielte. Er betonte in Interviews immer wieder, daß er „niemals in so einem Film mitgespielt“ hätte – und so war Josef von Sternbergs Film schließlich doch noch der Erfolg vergönnt, den er auch verdiente. Und Deutschland hatte seinen ersten Erotik-Star: Marlene Dietrich. Allerdings nicht für lange...

In den USA suchte und fand man weitere Frauen mit zweifelhaftem Ruf, und meist waren sie blond. Jean Harlow beispielsweise machte nicht nur durch ihre für damaligen Verhältnisse sehr freizügigen Filme von sich reden, sondern auch durch ihre privaten Exzesse.

Das Musterbeispiel für Erotik pur war aber Mae West. 1932 fragte sie in einem ihrer Filme den sehr jungen Cary Grant: „Wanna come up with me? – Willst Du mit mir nach oben gehen?“ (damit war lediglich ihre Wohnung gemeint). Mae West sprach aber das Wort „up“ sehr leise aus und betonte gleichzeitig das Wort „come“, so daß der Satz plötzlich nichts anders bedeutete als: „Willst Du mit mir (zum Höhepunkt) kommen?“ Das wußten nicht nur die Zuschauer, sondern auch amerikanische Zensoren. Dem wüsten Treiben mußte ein Riegel vorgeschoben werden, und so wurden alle neuen Produktionen nicht nur vorher gesichtet, sondern gegebenenfalls auch um einige Szenen gekürzt.

Jahrelang tröpfelte Erotik im Kino dahin – was sowohl zensurrechtliche Gründe hatte als auch Folge des Zweiten Weltkriegs war. Bis 1948 von einem Tag auf den anderen das Sex-Symbol schlechthin in einem

abendfüllenden Spielfilm eine kleinere Hauptrolle übernahm. Der Streifen hieß „Clash by Night“ („Vor dem neuen Tag“), die junge Blondine war unter dem Namen Norma Jean Baker Mortensen zur Welt gekommen und ging als Marilyn Monroe in die Filmgeschichte ein. Erotik wurde wieder marktfähig und freizügiger – und das ist nicht zuletzt ein Verdienst der Monroe.

Erotik auf Umwegen

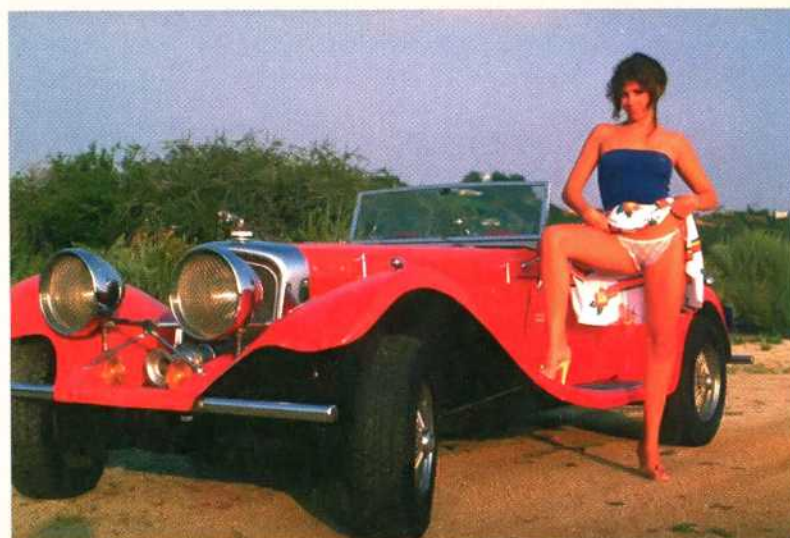
1950 gab es in Deutschland einen Riesenskandal. Gefallene Engel zum Inhalt eines Films zu machen, war nicht neu, eine nie gekannte Freizügigkeit allerdings sorgte für Aufruhr. In dem Streifen „Die Sünderin“ zeigte sich Hildegard Knef für ein paar kurze Momente hüllen- und willenlos – das reichte, um die Gemüter der Deutschen zu erregen, aber auch, um die Kinos zu füllen –



Oft kopiert nie erreicht:
Die echte Marilyn Monroe

eine Ehre, die dem Film eigentlich gar nicht gebührte. Nackte Haut darzustellen, war

Girls & Cars



Der Name ist Programm: 100 Fotos, die zeigen, was 25 Mädchen an, in und auf Traumautos so alles anstellen. Geboten werden u.a. Lamborghini, Rolls Royce und Mercedes, die hier als Mittel zum Zweck mißbraucht wurden.

Man darf nämlich schon nach kurzer Zeit feststellen, daß die dargebotenen Autos schöner sind als ihre Fahrerinnen. So empfiehlt sich die Photo-CD in erster Linie für Männer, die in jeder Hinsicht auf ältere Modelle stehen. Dafür 40 Mark zu verlangen, ist allerdings schon fast Wucher.

Fazit: Fallobst auf Chrom



Meine Devise: Bauch rein - Brust Raus

wegen der Ausstrahlung zu Starruhm gebracht haben. Von (neidischen) Männern mit Begriffen wie „Rosa Puderquaste“ titulierte, reagierten die Frauen mit hysterischer Begeisterung, wenn „ihr“ Held auf der Leinwand erschien.

Sein plötzlicher Tod 1926 soll angeblich zu mehreren Selbstmorden geführt haben. Die Ausstrahlung Valentinos hatte Folgen: Fortan achteten Regisseure mehr und mehr darauf, neben eine möglichst attraktive Hauptdarstellerin auch einen erotisierenden Mann zu stellen. Als Tod Browning 1930 für die Universal Bram Stokers „Dracula“ verfilmen wollte, suchte man verzweifelt nach einem geeigneten Hauptdarsteller. Für die Produzenten stand fest, daß man es keineswegs so machen wollte wie F. W. Murnau anno 1922. Jener hatte für „Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens“ in Max Schreck zwar den



Gleich kommt mein Lieblingsspruch: „Der Kandidat hat 99 Punkte!“

ansonsten eher die Ausnahme, es sei denn, man kaschierte jenes mit einem wissenschaftlichen oder reportageartigen Begleitkommentar. So kamen ab Ende der Fünfziger eine ganze Reihe von US-Kurzfilmen in die Kinos (meist als Vor- oder im Rahmen eines Doppelprogramms), die sich mit dem Thema „FKK“ beschäftigten.

Für die amerikanischen Zensoren kein Grund, in irgendeiner Form aktiv

zu werden. Ganz anders hingegen in Deutschland: Nicht nur, daß die Freie Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) die FKK-Filme „ab 18 Jahren“ freigab; die Rezensoren des „Katholischen Filmdienstes“ (heute eine der objektivsten und fachkundigsten Filmkritiken überhaupt) ließen sich äußerst negativ über derartige Streifen aus.

Was der Filmdienst aber anlässlich der Uraufführung des unsäglich

schlechten, deutschen Horrorstreifens „Ein Toter hing im Netz“ von 1959 schrieb, sagt viel über den damaligen Stand der Dinge aus: „...stärkt seinen pornographischen Effekt durch Horror-Szenen.“ Nun, wer Aufnahmen von Mädchen in Bikinis als „Pornographie“ bezeichnet, hat höchstens vom Tuten Ahnung.

Was schreibt doch gleich Herr Duden zu diesem Thema?

Pornographie ist „einseitig das Sexuelle darstellende Schriften oder Bilder.“ Erotik hingegen ist die „den geistig-seelischen Bereich einbeziehende sinnliche Liebe“. Und Sex ist laut Rechtschreibungs-Duden „Geschlechtsverkehr“. Heute wissen wir das, aber damals?

Immerhin gab es 1967 jemanden, der den Deutschen erstmals sagte, wo's in der Liebe wirklich lang geht: Oswald Kolle. Auf die Bundesbürger

Amazonen Woman



Man achte auf den Titel: Es heißt da „woman“ und nicht „women“ (sprich: wimmen). Mit anderen Worten: Nur ein einziges, dafür relativ hübsches, blonde Mädchen, die mit ihrem Pferd in malerischer Umgebung unterwegs ist. Jene erinnert allerdings nicht an den Amazonas, sondern eher an die Lüneburger Heide.

Die „anregende Kinoatmosphäre“ ist wie schon bei den „Bad Boys“ auch hier fast schon Etiketten-Schwindel, denn außer knapp über 60 mehr oder weniger freizügigen Bildern gibt es hier nichts zu sehen.

Fazit: So müssen Blondinenwitze entstanden sein.

brach nunmehr eine Sex-Welle ein, die in der Geschichte des Films ihresgleichen sucht.

Hurra, wir werden aufgeklärt

Ob man die Kolle-Filme nun in die Sparte "Erotik" legt (so wie SAT.1 es bei einer Wiederaufführung tat) oder als "Lehrfilme für Erwachsene" tituliert, ist Ansichtssache. Tatsache ist, daß sie aus heutiger Sicht belustigend wirken, es bis dato aber noch keinen deutschen Film gegeben hatte, der sich so offen und ungeschminkt mit Sexualität beschäftigte.

Skandale, ja, die hatte es gegeben: "Sie tanzte nur einen Sommer" (1951, eine kleine Nacktszene) und "Das Schweigen" (1963; die erste Beischlafszene der Filmgeschichte). lösten einen Sturm der Entrüstung aus, haben heute aber beide den Status als

Meisterwerk. Nicht zu vergessen die zahlreichen Nacktauftritte der Brigitte Bardot. Und schließlich noch die "Bauch rein, Brust raus"-Filme des Russ Meyer. Aber dies war Ausland, und Deutschland hatte dank seiner Heimat- und Wallace-Filme ganz andere Vorlieben in Sachen Film entwickelt. Und wenn es mal nackte Haut zu sehen gab, dann blieben sie Frauen vorbehalten, denen in ihren Rollen ohnehin ein zweifelhafter Ruf vorauselte (Striptease-Tänzerinnen u.a.).

Nun aber wurde die Leinwand zum Spielplatz der Gefühle, und es war keineswegs nur die Frau, die ihren Körper zeigte. In "Dein Mann, das unbekannte Wesen" präsentierte Kolle minutenlang einen erigierten Penis. Der jeweilige wissenschaftlich-sachliche Kommentar gab unter anderem auch Ratschläge für ein erfüllteres Liebesleben, was am

lebenden Beispiel gleich verdeutlicht wurde.

In den ersten Kolle-Filmen erfolgte die Darstellung des Beischlafs allerdings noch mittels zweier Holzpuppen, die man in die entsprechenden Positionen legte. Anscheinend war den Deutschen Aufklärung sehr wichtig, denn die Kinokassen erlebten einen Ansturm wie selten zuvor. Daß sich Filmkritiker und vor allem die Kirchen fast ausschließlich negativ über die Kolle-Filme ausließen und sie sogar mit "Pornographie" betitelten, störte niemanden. Kolle wurde berühmt, und Sexualität wurde zum offenen Gesprächsthema.

Von Möpsen und Lederhosen

Parallel hierzu begannen einige Regisseure und Produzenten, "Sex"-Filme mit komödiantischem Charakter zu drehen. Nicht einmal

renommierte Schauspieler wie Walter Giller oder Eddi Arent waren sich zu schade, in drittklassigen "Heuboden"-Lustspielen mitzuwirken.

Den Vogel abgeschossen haben in den Siebzigern freilich zwei Männer, die eine echte Marktlücke entdeckten und prompt füllten. Erich Hofbauer drehte den ersten von insgesamt 13 "Schulmädchen"-Reports, und mit Alois Brummer kam der Freistaat Bayern zu seinen unverdienten Ehren, nicht nur während der Brunftzeit Fensterln zum Lieblingssport seiner Einwohner und deren Gäste zu machen.

Je verrückter der Titel, desto voller die Kinos. Wer in der irrigen Annahme kam, bei "Wenn die prallen Möpse hüpfen" einen Film über dickbäuchige Hunde zu sehen, sah sich schnell getäuscht. Die Deutschen erfuhren des weiteren, daß es sehr oft beim Jodeln in der

Bad Boys



Die auf der Verpackung versprochene "anregende Kinoatmosphäre" wird hier nicht erfüllt. Es handelt sich nämlich um eine reine Slide-Show, nicht um ein Video. Zwei Männer, einer hell-, der andere dunkelhäutig, legen per Mausklick immer mehr Klamotten ab, bis sie am Ende den gar nicht mal so kleinen Unterschied zeigen.

Interessant ist der Umstand, daß bei der Installation des Windows-Programms ein zusätzliches Fenster angelegt wird, unter dem "California Dream Men" steht. Von diesem Programm sieht man aber nur jeweils ein Foto der Akteure, klickt man darauf, so erhält man eine Fehlermeldung.

Fazit: Nur Bauknecht weiß, was Frauen wünschen.



TZ Minigolf Sexy



Das Prinzip ist schnell erklärt: Je weniger Schläge der Spieler benötigt, desto erotischer werden die Fotos von wirklich hübschen Frauen, von denen es jeweils drei bei 18 verschiedenen Bahnen gibt.

Mittels Zoomfunktion können Sie sich das Gesicht der Mädchen oder auch anderes näher betrachten. Wer's gleich wissen will, kann mittels Paint Shop Pro oder anderen Programmen auch die Bilder direkt laden. Das sehr gute TZ Minigolf gibt es auch ohne Erotik und mit anderen Bahnen, zum gleichen Preis.

Fazit: Hier möchte jeder gerne einlochen.



Lederhose juckt, wenn der Wildbach durchs Höschen rauscht. Und es wurde uns deutlich gemacht, daß es auf der Alm "koa Sünd" gibt.

Später wurden die Szenerie zwar in den Ruhrpott und gen Norden verlegt ("Kumpel"-Filme, "Schwedinnen auf der Reeperbahn", "Der Ostfriesen-Report"), die Handlung selbst blieb indes fast immer identisch. Und spätestens nach dem dritten derartigen Machwerk war klar: Im Leben geht es rauf und runter und rein und raus. Daß die Streifen selbst jetzt noch, in der Spätvorstellung der Privatsender (und als x-te Wiederholung!) mehr als fünf Millionen Zuschauer bei einem Marktanteil von teilweise 30 % (Quelle: GfK) erreichen, spricht nicht für diese Filme, sondern gegen den Geschmack des Publikums. Von Erotik war bei dem Ganzen nämlich nicht die geringste Spur.

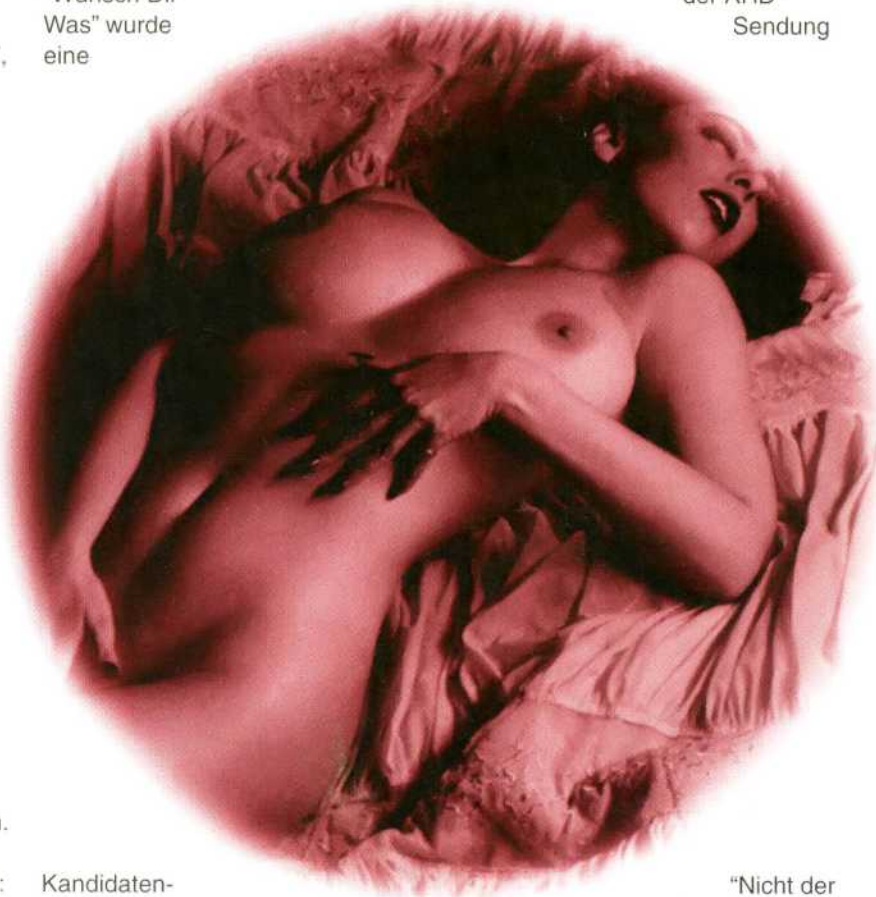
Später kamen Streifen wie "X – Beim Sex ist alles erlaubt" in die Kinos, bei dem einfach Szenen aus Filmen des dänischen Pornoregisateurs Lasse Braun aneinandergereiht und mit einem Begleitkommentar versehen wurden. Die allzu gewagten Stellen wurden nicht geschnitten, sondern "verhüllt": Blumen, Sterne und ähnliche Gebilde bedeckten die Leinwand, während "dahinter" der Film weiter lief, oder das Bild wurde einfach abgedunkelt, bis man fast nichts mehr sah.

Das Fernsehen wird sexy

Auf das Fernsehprogramm hatte das

neue Volksbegehren Anfang der Siebziger noch keinen wesentlichen Einfluß. Im Gegenteil: In einer Folge der unkonventionellen ZDF-Spielshow-Reihe "Wünsch Dir Was" wurde eine

als jede andere vorher. Rosa von Praunheim sorgte 1971 dafür, daß auch Tabu-Themen im Fernsehen angesprochen wurden. Allerdings war die Ausstrahlung der ARD-Sendung



Kandidatenfamilie mitsamt eines Autos in ein Wasserbassin versenkt. Als sie sich daraus befreit hatte und wieder auf die Bühne zurückkehrte, sah man deutlich, daß die Tochter des Hauses keinen Büstenhalter trug. Der Skandal war perfekt – aber die nächste Show hatte mehr Zuschauer

"Nicht der Homosexuelle ist pervers, sondern die Situation, in der er lebt" nicht bundesweit zu sehen: Der Bayerische Rundfunk schaltete sich aus dem Gemeinschaftsprogramm der ARD ab. Auch Franz Xaver Kroetz' "Wildwechsel" wurde wegen sehr gewagter Szenen nicht

ausgestrahlt.

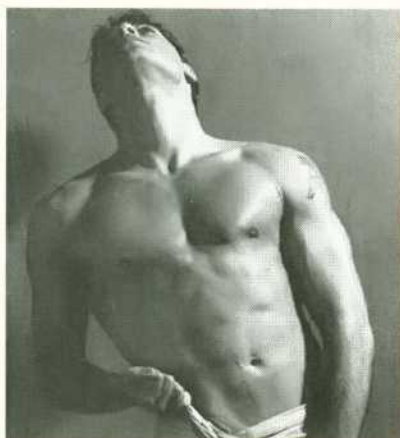
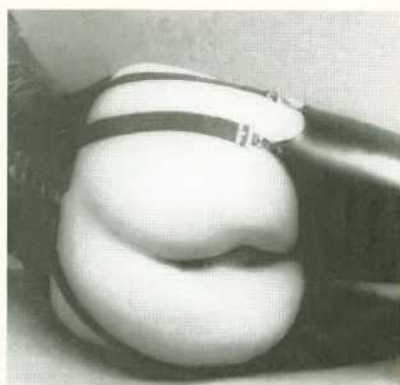
Das ZDF zeigte sich toleranter und lieferte in seiner Reihe "Das kleine Fernsehspiel" des öfteren französische Produktionen mit Nackt- oder Beischlafszenen, aber keine erhob den Anspruch, ein Erotik-Film zu sein. Bis in den Achtzigern der Kölner Sender RTL (plus) und SAT.1 einstiegen und am Wochenende jene Produktionen zeigten, die in den Siebzigern für volle Kassen gesorgt hatten.

Im Vorspann der Lederhosen- und anderer Filme las man das verheißungsvolle Wort "Erotik" – genau das Gegenteil war der Fall. Hinzu kamen Sendereihen wie "Tutti Frutti", und vor allem RTL hatte sehr schnell seinen Ruf als "Arsch- und Titten-Sender" weg. Schließlich gab man der Liebe eine Chance und ließ dank Erika Berger eine neue Art der Volksaufklärung über die Mattscheibe flimmern.

Die Kölner waren allerdings auch die ersten, die die allwöchentliche Stoßzeit auf ein Minimum beschränkten. Um auch den weiblichen Zuschauern (nicht nur) visuelle Befriedigung zu verschaffen, kamen später Sendereihen wie "Ladies Night" (Premiere) oder "Mann-Oh-Mann" (SAT.1) hinzu. Allerdings zeigte eine Marktforschung, daß bei letztgenannter Sendung der Anteil an männlichen Zuschauern mindestens genauso groß war wie der weibliche Anteil – aus welchen Gründen auch immer.

Als der Vorrat der "Juck- und Jodel-Filme" vorerst erschöpft war, griff man bei SAT.1 zu einem

Arts on Disk: Frauenakte + Männerakte



Was Erotik sein kann, beweisen zwei Photo-CDs mit gleichem Titel, derselben Technik, aber unterschiedlichem Inhalt: Mal gibt es knapp über 100 Fotos von Frauen, bei der anderen CD ebenso viele von Männern. Beide bestehen aus Aufnahmen von Meisterfotografen. Die Modelle stellen ihre Körper keineswegs zur Schau, sondern werden in zum Teil sehr kunstvollem Rahmen dargestellt. Neben einer hervorragenden Schwarz-Weiß-Fotografie weisen die Arts on Disk eine Ästhetik auf, die zumindest bei den hier vorgestellten Programme ihresgleichen sucht. Die "Lupen"-Funktion, mit der einzelne Körperpartien herangezoomt werden können, ist ein netter, aber ziemlich überflüssiger Gag. Die Bilder wissen auch so zu gefallen – und die Phantasie hat auch noch eine Chance.

Fazit: Erotisch, ästhetisch, gut.

anderen Mittel: Hardcore-Filme wurden um entscheidende Szenen gekürzt, oder harmlosere Sequenzen mit Zeitlupe künstlich auf Länge gebracht (unter Beibehaltung des Originaltons, was mitunter sehr witzig ist), und als Softsex verkauft. Allerdings passierte es den Mainzern einmal, daß sie die ungeschnittene Fassung eines Pornos ausstrahlten. Bezeichnenderweise schossen an jenem Abend die Einschaltquoten in ungeahnte Höhen, und eine Diskussion nahm ihren Lauf, ob Pornos auch offiziell im Programm laufen sollten. Bis heute konnte sich kein deutscher Sender dazu durchringen. Im kodierten "FilmNet" in Holland ist dies seit einiger Zeit schon gang und gäbe.

Porno als kommerzieller Film?

Kehren wir der noch einmal zurück ins Kino. Im Jahre 1975 griff mitten in der Sex-Welle die Staatsanwaltschaft zu und verbot kurz nach seiner Uraufführung den japanischen Film "Im Reich der Sinne". Erzählt wird hierin die sexuelle Obsession eines Paares, das seine sado-masochistische Neigung bis hin zum Mord auslebt. Was in Japan bis dahin verpönt war, wurde hier in aller Deutlichkeit gezeigt: die primären Geschlechtsorgane.

In der Darstellung des Sexualaktes unterschied sich "Im Reich der Sinne" nicht von einem Durchschnittsporno, sehr wohl aber in seiner Aussage. Das erkannte Jahre später auch ein Gericht und gab den Film ohne Schnittauflagen wieder frei. Heute gilt er als Meisterwerk des erotischen Films. Zu Recht!

Ganz anders wurde im Fall Tinto Brass verfahren: Der italienische Skandalregisseur brachte in den



„Der Typ ist langweilig! Und sich dann noch über Hängebusen beschweren!“

80ern das 160-Minuten-Epos "Caligula" auf die Leinwand. Neben einigen nicht besonders appetitlichen Bauchaufschlitzen gab es unter anderem rund 20 Minuten reinem Hardcore-Porno zu sehen. Sowohl im Kino als auch bei seiner Veröffentlichung auf Video wurde der Film nicht gekürzt oder beanstandet. Erst die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften schob dem wilden, römischen Treiben einen Riegel vor und indizierte den Film. Daß Tinto Brass trotzdem ein durchaus talentierter Regisseur ist, bewies er neben anderen mit dem

kürzlich auf Video erschienenen Film "Voyeur".

Prüderie oder Zensur?

Ein neues Filmgenre beherrscht jetzt die Leinwand und hat den typischen Sex- oder Erotikfilm seit einigen Jahren fast völlig von seinem Thron geschubst. Das Stichwort heißt "Erotik-Thriller", von denen die meisten in den USA entstehen (Filme wie "9½ Wochen" lassen sich weder in die eine noch in die andere Kategorie einordnen und seien daher hier ausgenommen).

In den USA haben die Zensur-

behörden heutzutage einen deutlich größeren Einfluß als jemals zuvor. Um einem X-Rating (etwa vergleichbar mit einer Indizierung, wobei die Filme dann nicht mehr in öffentlichen Filmtheatern, sondern nur noch in Sex-Kinos gezeigt werden dürfen) zu entgehen, müssen manche Produzenten und Regisseure einzelne Szenen aus ihren Werken nehmen. Interessanterweise werden die fehlenden Szenen in den Versionen für den Europäischen Markt oftmals wieder eingefügt. So fehlen in der US-Version von

Sexy Pin-up's Vol. 1

Diese CD ist in einer Hinsicht bemerkenswert: Mit rund 1600 Einzelaufnahmen stellt sie zumindest mengenmäßig einen neuen Rekord auf. Auch die gute Qualität der Aufnahmen läßt sich nicht verschweigen. Neben den Bildern wird die Windows-Software TrueBase geliefert, mit der Sie sich eigene Diashows und Foto-Kataloge erstellen können.

Zu den Bildern gibt es die Telefonnummer einer amerikanischen Mailbox, wo man mittels Modem weitere Bilder saugen darf. Ob das der Hersteller auch zur Produktion seiner CD getan hat, bleibt uns wohl ewig ein Rätsel.

Fazit: Die Menge macht's.



"Basic Instinct" ganze 47 Sekunden, in der Swimming-Pool-Szene bei "Color of Night" wurde Bruce Willis regelrecht "kastriert", usw. Gewalt hingegen kennt in den USA kaum Grenzen – Blut, Gedärme und Gliedmaßen kreuz und quer über die Leinwand, das ist nichts Besonderes. Aber beim Thema Sex scheinen die Amerikaner eine neue Prüderie zu entwickeln.

In Deutschland ist es genau umgekehrt: Sex in nicht-pornographischer Form ist fast immer gestattet, bei Blut sehen FSK und später die FSF (zuständig für die Schnittauflagen bei Fernsehausstrahlungen) rot. Dies gilt insbesondere für PRO 7: Schauen Sie doch mal einen Action- oder Horrorfilm, der nach 23 Uhr läuft und in der TV-Zeitschrift mit "ab 18" gekennzeichnet ist, an. Hier wird (oft sinnlos) geschnitten, was zu schneiden ist. Bei erotischen Filmen hingegen ist das viel seltener der Fall. Und inzwischen haben sich

auch ARD und ZDF nach vorn gebeugt und zeigen erotische Spiel- und Fernsehfilme in ihren Spätprogrammen (wobei hier sogar noch eine gewisse Ästhetik zu vermerken ist).

Ansonsten sorgen Bärbel Schäfer, Ilona Christen, Hans Meiser und Arabella Kiesbauer werktäglich dafür, daß das Thema Nummer Eins im Fernsehen nicht zu kurz kommt. Gerade bei Gesprächsrunden wie "Ich hatte noch nie einen Orgasmus" oder "Mein Mann will immer nur Sex" werden besonders hohe Marktanteile und Einschaltquoten erzielt.

Vor einigen Wochen wurde in Berlin das erste Erotik-Museum eröffnet. Bereits vor der Premiere warteten rund 500 Besucher bei klirrender Kälte vor den Türen, um als erste einen Blick auf die umfangreiche Sammlung erotischer Dinge aus mehreren Jahrhunderten zu werfen. Ein Umstand, der abermals deutlich macht, daß man heute viel freier mit Sexualität

umgeht. Ein Umstand aber auch, den sich einige Firmen zunutze machen und seit Jahren in klingende Münze umwandeln – durch Erotik-Software.

Comodore oben ohne

Was fürs Kino gilt, trifft sinngemäß auch bei Erotik-Software zu: Es gibt sie nicht erst seit der Erfindung der CD-ROM. Die formatierte Unzucht nahm in den sehr frühen Achtzigern ihren Anfang. Unser Interesse gilt dabei jenem Rechner, der seinerzeit Marktführer war: der Commodore 64.

Eines der ersten Erotikspiele, das später (aus mir bis heute unerfindlichen Gründen) aus dem Verkehr gezogen wurde, war "Sex-Games". Die Aufgabe des Spielers bestand darin, bei zwei aufeinanderliegenden, gezeichneten "Personen", die fast genauso aussahen wie Kolles Holzfiguren, mittels Rütteln des Joysticks den oben liegenden, männlichen Partner in beischlafähnliche Bewegung zu versetzen. Je schneller das Rütteln,

desto stärker die Bewegung des Strichmännchens, und am rechten Bildrand zeigte ein "Potenzometer" die Leistung an. Hatte man es bis zum Anschlag geschafft (quasi der Orgasmus), ging das Ganze von vorne los.

Wesentlich harmloser, dafür aber weitaus realistischer in der Darstellung, waren die ersten "Strip-Poker"-Programme. Unter diesem Titel lockten Suzy, Melissa und diverse andere Mädels zum fröhlichen Zocken. Pro verlorenen 100 Dollar mußte ein Kleidungsstück abgelegt werden, bis schließlich nichts mehr am Körper war (ein Spielprinzip, das sich übrigens bis heute nicht geändert hat!)

Die Nachladezeiten von Diskette, wenn mehr als 200 Dollar verloren wurden, dämpften allerdings etwas die Vorfreude – in der Zeit konnte man getrost eine Tasse Kaffee zubereiten. Schneller und vor allem mit besserer Grafik war eine Strip-Poker-Variante, die bei C64-Freaks

Voyeur 3D



"Beobachten Sie bildhübsche Sexgirls beim...? Garantiert erregende Momente durch maximale Erotik ohne langen Vorspann! Ein neues, extravagantes Windows-Menü (natürlich mit Panik-Taste) erlaubt einfachste Handhabung und schnelles Umschalten." Keine leeren Versprechungen, die auf der Packungshülle von Voyeur 3D gemacht werden! Man darf einige mehr oder weniger hübsche Mädchen beim Sonnenbaden, Motorrad fahren und anderen Freizeitbeschäftigungen beobachten.

Die Damen geben sich zwar hüllen-, aber selten willenlos. Das extravagante Menü ist eine Art Guckkasten-Automat, in dessen Schlitz eine der zur Wahl stehenden "Scheck"-Karten gesteckt wird. Kurz darauf läuft ein Kurzvideo ab, das wahlweise auch in 3-D und/oder als Vollbild-AVI zu betrachten ist. Auch mit der beiliegenden 3-D-Brille wird die Qualität des Fullscreen-Films nicht besser. Zudem sind die Laufzeiten der Filme vergleichsweise kurz, das Gesicht der Käufer dürfte dafür um so länger sein

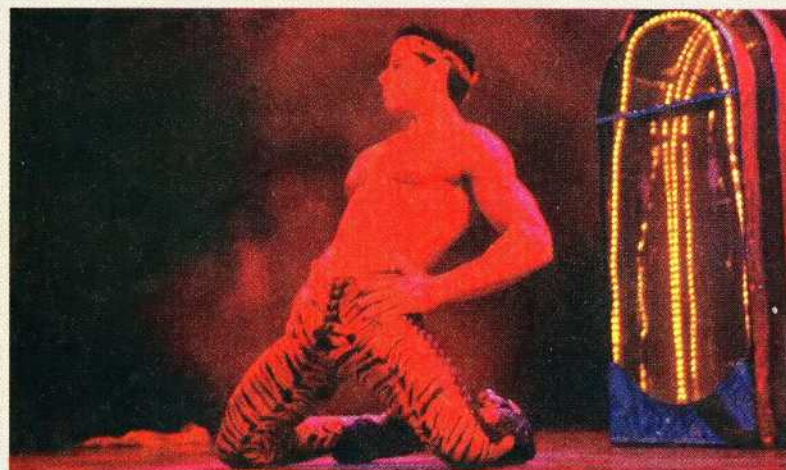
Fazit: Die 5-Minuten-Terrine.

California Dream Men

Wie schon bei den Bad Boys spielt sich auch hier das Geschehen in einem "Kino" ab – mit dem kleinen, aber gewichtigen Unterschied, daß es sich hier atens um deutlich mehr Männer handelt und btens diese nicht nur in Slide-Shows, sondern auch in insgesamt 40 Minuten Video zu begutachten sind.

Allerdings darf man die Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Sie erfahren an Neuem höchstens, was „Mann“ mit einem Kopfkissen so alles anstellen kann. Ansonsten gibt sich das Programm relativ sittsam, und "viel" sieht man auch nicht.

Fazit: Lang sind hier nur die Haare.



(es soll noch welche geben) noch heute Kult-Charakter hat: "Samantha Fox Strip Poker". Allerdings lag das weniger am Spiel; es gab zwei andere, sehr gute Gründe, das Spiel zu kaufen, und damit sind nicht Samanthas Augen gemeint.

Auf und nieder

Was später die Bundesprüfstelle auf den Plan rief, waren unter anderem auch jene Programme, die vornehmlich aus Holland und Dänemark oder aus den USA über weltweite Netze beschafft und vertrieben wurden – etwa 45% davon stammten aus privater Produktion. Die Rede ist von "Slide-Shows", also Aneinanderreihungen von Bildern, die zum Teil auch pornographischen Charakter hatten. Die Directory mancher Diskette bestand über den ganzen Bildschirm hinweg aus Einträgen wie "Fucking People 1" oder "Kiss it, baby", usw.

Daß das Ganze auch animiert werden kann, bewies das Programm "Porno-Show IV". "Sie" saß rittlings auf "ihm", und je nachdem, wie oft man die Cursor-Tasten drückte, kam entsprechend schnelle Bewegung in die beiden Protagonisten. Solcherlei ist weder erotisch noch jugendgefährdend, sondern einfach nur dämlich!

Das einzig Positive, was man diesen "Shows" attestieren kann, ist eine für damalige Verhältnisse gute Animation und ruckelfreie Grafik. Irgendwann ging mal das Gerücht um, der Programmierer wäre inzwischen (unter seinem richtigen Namen) bei einer namhaften Softwarefirma angestellt. Nun ja, Sly Stallone und Peter Bond haben ja auch ihre Vergangenheit, und dennoch haben die Fans ihnen die Stange gehalten...

Das Gros der Produktionen

bestand indes aus gezeichneten oder gescannten Bildern von zumeist jungen, schlanken Frauen, die verhältnismäßig harmlos ihre Vorzüge präsentierten. Als der Amiga den 8-bit-Bruder ablöste, wurden ähnliche Programme auch für diesen Rechner geschrieben. Vor allem Strip-Poker wurde bis zur Vergasung ausgeschlachtet, und ein Programm war schlechter als das andere.

Flucht mit ESC

Mit deutlichen Schritten kam der PC, und mit ihm eine Welle neuer Produktionen, die mal wieder mit Strip-Poker ihren Anfang nahmen. Doch ähnlich wie beim Film wurde Erotik immer mehr Bestandteil von kommerziellen Computerspielen. Ob man nun Larry Laffer als Musterbeispiel nimmt oder nicht, sei jedem dahingestellt. Zumindest war dies eines jener besseren Spiele, bei denen (stubenreiner) Sex in die Rechner geladen wurde. Später zeigte Interplay mit "Voyeur" (nicht zu verwechseln mit dem Tinto Brass-Film), wie man es nicht machen sollte. Das lag aber weniger an den Erotik-Elementen, sondern am äußerst stupiden und langweiligen Gameplay.

Es sollte aber noch eine ganze Zeit vergehen, bis der Monitor zum Tummelplatz gestreßter Manager und frustrierter Chefs wurde. Denn dann gab es sie plötzlich, die Flucht-Taste. Was das genau ist, wurde unter anderem in einer Hörfunk-Sendung des Hessischen Rundfunks Ende 1994 näher erläutert.

In der Sendereihe "Chippie" lautete das Thema "Computer und Sex"; zu Gast im Studio waren eine Mitarbeiterin eines Frauenhauses im Rhein-Main-Gebiet und ein Nutzer jener Programme, bei denen nackte



Mein Freund ist Soldat und paßt auf, daß ich treu bin

Tatsachen statt komplizierter Berechnungen den Arbeitsplatz bereichern sollen. Das folgende ist ein Auszug aus einem Gespräch während der Live-Sendung. Zunächst hatte die Mitarbeiterin des Frauenhauses das Wort.

"Bei diesen Programmen erscheinen Bilder von nackten Frauen auf dem Bildschirm, die man

auf Tastendruck auch vergrößern oder verkleinern kann. Mit der Escape-Taste verläßt man das Programm, und auf dem Bildschirm erscheint dann eine Tabellenkalkulation oder ähnliches."

Die Moderatorin fragte den User, was solch ein Programm denn für einen Zweck erfüllt. Er reagierte gelassen:

Sexy ROM Volume 1 + 2



Über 50 (in Volume 2: 100) verschiedene Girls in Dia-Shows und AVI-Video-Clips verspricht der Hersteller – und tatsächlich, es stimmt! Nur handelt es sich bei den jeweils etwa 30minütigen Videos um einen einzigen Werbefeldzug für die "Hot Girl"-Reihe, und so bekommt der Käufer auch lediglich Trailer zu sehen.

Das wird ihm allerdings auf der Verpackung nicht verraten, und so wird manch einer ziemlich erstaunt und später frustriert sein, wenn er das Programm zum ersten Mal startet. Die Dia-Shows können da leider auch nicht drüber weg trösten.

Fazit: Werbung? Zapp!

"Es erleichtert den tristen Büroalltag. Man geilt sich ja nicht an diesen Bildern auf, sondern erfreut sich an der Darstellung. Ja, natürlich gibt es Momente, wo ich abends vor dem Nachhausegehen noch einen Blick drauf werfe und es anschließend meiner Frau besorge, aber das ist doch nicht schlimm, oder?"

"Was machen Sie denn, wenn Ihre Kollegen plötzlich ins Zimmer kommen? Ein kurzer Druck auf die Flucht-Taste?"

"Nein, im Gegenteil, wir tauschen unsere Bilder sogar aus. Einer hat vor kurzem versehentlich seine Festplatte gelöscht, die zu dreiviertel voll mit Bildern war. Sehr viel neues Material war darunter – na, das gab vielleicht einen Krach."

Ende des Tonprotokolls. Man kann dies natürlich nicht verallgemeinern, wenn man allerdings einige der CDs, die wir Ihnen in den Textboxen vorgestellt haben, näher untersucht, so findet man immer wieder Worte wie "natürlich mit Panik-Taste" oder

ähnliches auf der Packungshülle. Es muß also schon etwas Wahres dran sein, daß in deutschen Büros und Behörden nicht nur nackte Zahlen eine Rolle spielen...

Kuck mal wer da strippt

Die Liste der Erotik-CDs ist schier endlos. Immer wieder findet man bei namhaften Versandhändlern derartige Angebote, und immer wieder wird auch Etikettenschwindel betrieben. Wer einigermaßen die englische Sprache beherrscht, wird bei Titeln wie "Girls on Hot Rods" sicher etwas weiter denken – im Grunde genommen ist es nichts anderes als eine weitere Abfolge von relativ harmlosen Bildern.

Und glauben Sie ja nicht, so etwas gäbe es nur bei Beate Uhse oder Orion. Obwohl diese beiden Flensburger Versandhäuser und vor allem die Firma Video Teresa Orłowski in Hannover seit längerem ganz besonders dafür sorgen, daß das Angebot die Nachfrage

befriedigen kann. Und letztere ist riesig, wie unter anderem bei der Computer '95 unter Beweis gestellt wurde. An einzelnen Ständen gingen gerade jene Programme, die erotisierende Wirkung versprochen, weg wie warme Semmeln.

Damit das Verhältnis der Geschlechter auch stimmt und Frauen sich nicht benachteiligt fühlen, gibt es seit einiger Zeit auch Serien mit männlichen Models. Das gleiche Prinzip wie bei den CDs für "ihn", nur brauchen die Herren bei diesen Serien meist etwas länger, bis sie in zum Teil ungewollt komischen Positionen ihren besten Vorsatz zu Markte tragen. Einzige Ausnahme bei den getesteten CDs waren die "Arts on Disk – Männer- bzw. Frauenakte" von Topware, die in jeder Hinsicht Testsieger wurden.

Und schließlich wird auch wieder aufgeklärt. Bei "Making Love 2" werden Themen wie Massage, aber auch ungewöhnliche Stellungen behandelt und demonstriert, wobei

in einigen Szenen auch vor Nahaufnahmen nicht halt gemacht wird. Noch direkter geht es bei "Loving for a Lifetime" zu, und gäbe es nicht die begleitenden Kommentare aus dem Off, so wäre es über weite Strecken Pornographie in Reinkultur. Und schließlich zeigen – allerdings weniger gewagt, dafür um so sportlicher – Kamasutra 1 und 2, wie man seinem Liebesleben durch stetigen Positionswechsel einen neuen Kick geben kann. Aufklärungs-CDs habe ich im übrigen beim Test ausgelassen, deshalb seien sie an dieser Stelle der Vollständigkeit halber mit erwähnt.

Was künftig auf dem PC "anmachen" wird, läßt sich nur erraten. Sicher ist, daß bei vielen Computerbesitzern ein Interesse an Erotik-Software besteht, sicher ist aber auch, daß statt Erotik oft nur Fleischschau angesagt ist. Auch die zum Teil großen Preisunterschiede täuschen nicht

Reise der Lust Vol. 3



Drei Filmchen von insgesamt rund 40 Minuten Länge zeigen jeweils zwei Mädchen, die z.B. infolge vergossenen Weins vergleichsweise harmlos gegenseitig den Körper erkunden, davon Fotos machen oder sich "neckischen Spielchen" hingeben. Wirklich urkomisch ist der dümmliche Begleitkommentar. Beispiel: "Haben Sie erkannt, wo die beiden Urlaub machen? Sie sind in der Lüneburger Heide."

Das auf der Verpackung versprochene "Windows-Multi-Media-Menü" klingt nach mehr, als es in Wirklichkeit ist. Dafür aber ist die Bedienung kinderleicht, und eine Installation ist nicht notwendig.

Fazit: Frauen kommen langsam, aber gewaltig.

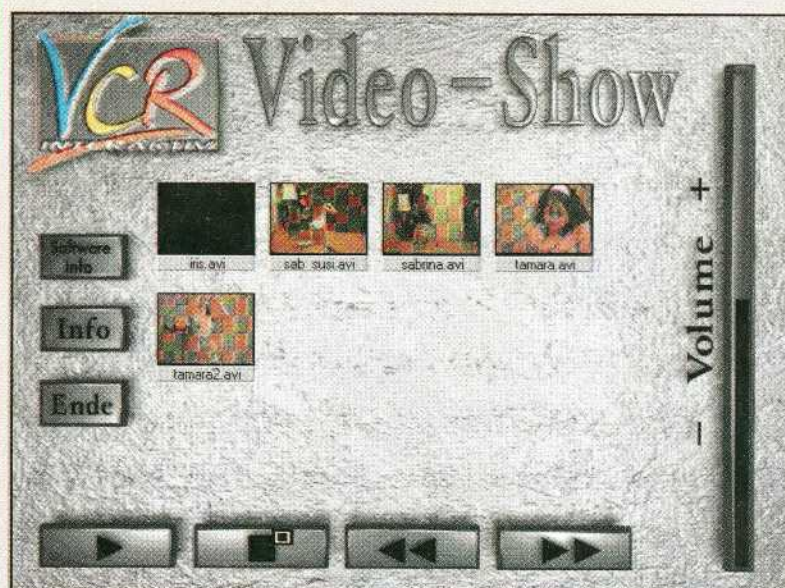


Dancing Girls Vol 1: Miami Heat

Wer könnte dieser Einladung widerstehen: Tolle Show-Girls, scharfe Videos, super Musik? Nun, früher nannte man das, was die Damen auf dieser Video-CD zelebrieren, Striptease. Und genau so sieht das hier auch aus: Lustloses Ablegen der Bekleidung, gezwungenes Lächeln und ein paar Bewegungen, die leider nicht zum Rhythmus der schnarchigen Musik passen.

Was das Ganze mit Miami zu tun hat, wird mir ewig ein Rätsel bleiben. Ein Großteil der Handlung spielt sich nämlich zwischen Mobiliar ab, wie man es aus bundesdeutschen Wohnstuben kennt. Und die Models – nein, es wäre unfair, sich über sie auszulassen. Schließlich haben sie es des Geldes wegen getan...

Fazit: Auf der Reeperbahn morgens um 4



darüber hinweg, daß eine CD wie die andere ist, nur die Gesichter und die Technik wechseln (und das auch nicht immer).

Daß letztere aber keineswegs so neu ist, wie uns manche Hersteller glauben lassen, beweist unter anderem Amarylis mit seinem "Electronic Cinema". Bei jeder Folge blickt man auf eine Kinoleinwand, und dann wird dann eine Art Rechteck präsentiert, in der entweder AVIs ablaufen, oder Bilder per Mausclick am Rand weitergeblättert werden. Wir sind also wieder beim Guckkastenprinzip von damals!

Ein kleines Fazit

Wenn sich die Hersteller von "Erotik"-Software mal darauf konzentrieren würden, was dieses Wort eigentlich bedeutet, dann könnte man die CDs auch ruhigen Gewissens mit dieser Bezeichnung vorstellen. So aber bleibt mir am Ende der etwas üble Nachgeschmack, ich hätte in erster Linie an einer Fleischschau teilgenommen.

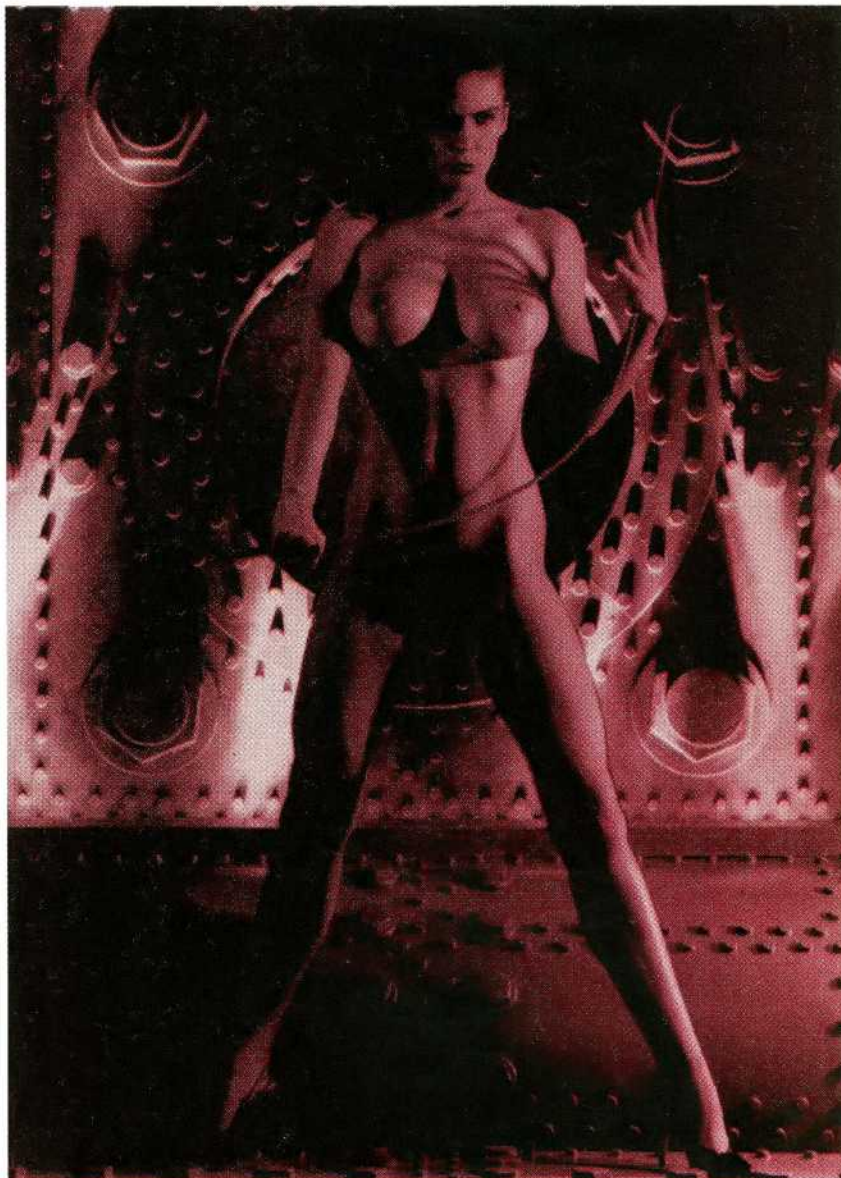
Das gleiche gilt für die Kinos. Man muß ja nicht gleich in jene Zeit zurückkehren, als bereits bei einem Kuß die Kamera voller Scham auf einen Sonnenuntergang oder ein loderndes Kaminfeuer schwenkte. Aber wenn heutzutage über Sex-Szenen mehr gesprochen wird als über den eigentlichen Inhalt eines Films, dann ist das einfach nur

traurig. Sharon Stone hat es einmal in einer US-Talkshow auf den Punkt gebracht: "Langsam müßten die Leute doch wissen, wie ich nackt aussehe. Aber sie können nicht genug von mir bekommen – also strippe ich."

Daß bei ähnlich großer Detailfreude Sex durchaus ästhetischer dargestellt werden kann als in "Basic Instinct", bewies Regisseur Nicholas Roeg in "Wenn die Gondeln Trauer tragen": Selten gab es eine erotischere Beischlafszene auf der Leinwand als jene zwischen Donald Sutherland und Julie Christie. Trotz aller Offenheit hatte man hier den Eindruck, daß sich zwei Menschen liebten – heiß, innig, hoherotisch – und nicht den "F... des Jahrhunderts" vollzogen, wie Michael Douglas es "hinterher" ausdrückte.

Eine sehr schöne Variante ist Erotik durch Direktheit, ohne Details zu zeigen. Kein geringerer als Alfred Hitchcock machte es 1959 (!) in der Schlußszene von "Der unsichtbare Dritte" beispielhaft vor: Cary Grant zieht seine (Film-)Frau Eva Marie Saint im Eisenbahnwaggon zu sich rauf ins Bett. Dann ein Schnitt, und man sieht, wie der sehr lange Zug in einen Tunnel einfährt...

Erotik ist eben nicht die Darstellung aufopferungswürdiger Frauen und Männer, welche weisungsgemäß in Stellung gehen und sich der Kamera präsentieren. Und Erotik ist schon gar nicht

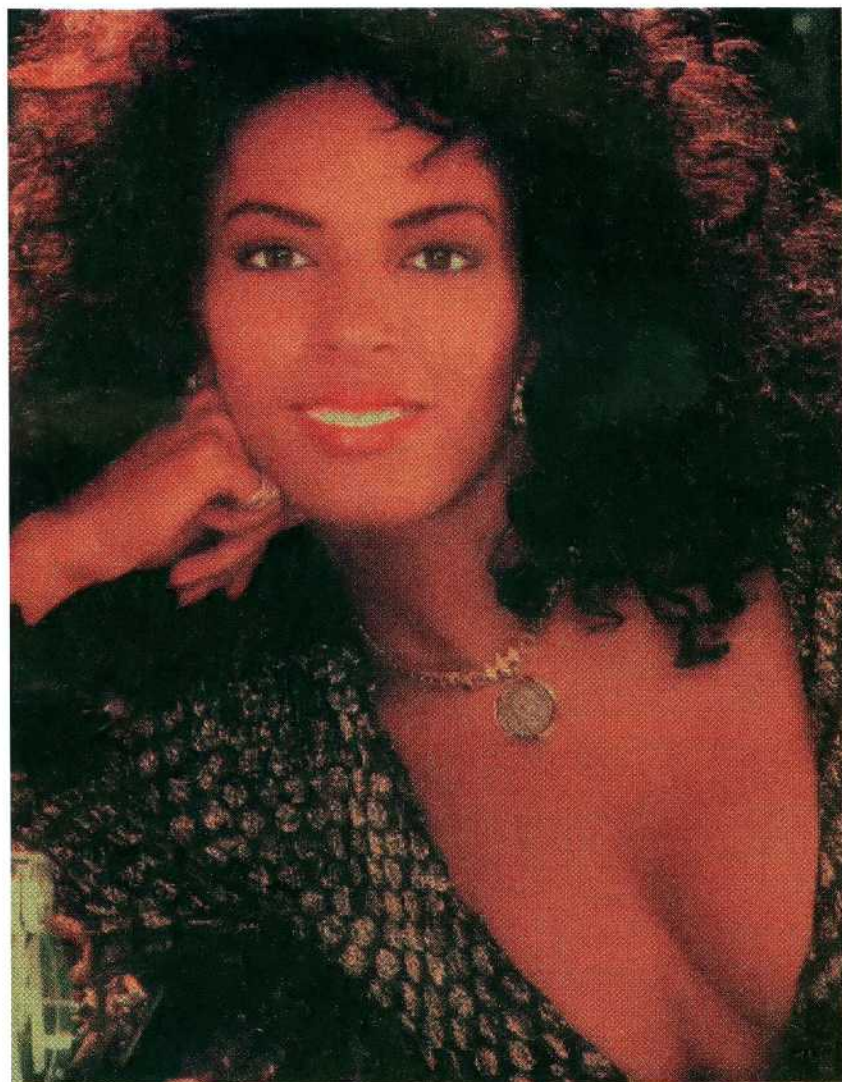


„Hast Du eben 'Frischfleisch' gesagt?“

Pornographie, wo es in erster Linie um die bloße Zurschaustellung der Geschlechtsteile geht – das mag zwar beim ersten und zweiten Mal noch ganz interessant sein, aber auf Dauer wird's einfach nur langweilig und nichtssagend.

Vielleicht lernen das die Produzenten von Erotik-Software auch noch. Wenn schon Nacktheit auf dem Monitor, dann doch wenigstens mit etwas Niveau und vor

allem Menschenwürde. Um es mit einem ganz alltäglichen Beispiel abzuschließen: Würden Sie sich ein Auto kaufen, bloß weil Ihnen Einspritzanlage oder Kolben zusagen? Ich jedenfalls nicht, denn der Wagen muß in seiner Gesamtheit stimmen, und dazu zählt ein nettes Äußeres und ein intaktes Innenleben. Gegen eine Probefahrt hätte ich natürlich nichts einzuwenden... (P)



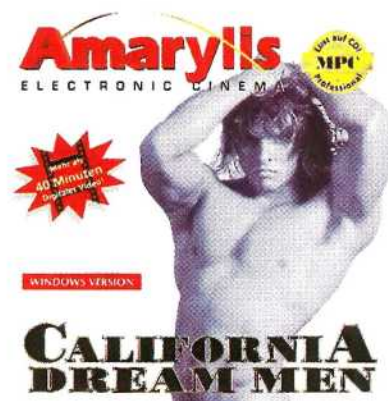
„Sie sehen mich bald wieder – auf Ilonas Stühlchen!“

Die Aufklärungs-CDs

Neben den vorgestellten gibt es auch eine ganze Reihe sogenannter Aufklärungs-CDs, die sich in erster Linie an Paare wenden. In aller Regel handelt es sich hierbei um VHS-Videos, die kurzerhand auf Video-CD umkopiert wurden. Sie seien daher aus unserem Test ausgenommen. Einige der verfügbaren Titel sind:

Mehr Spaß am Sex – Stellungen im Sexualverkehr
Playboy's Complete Massage
Making Love 1+2
Kamasutra 1+2
Loving for a lifetime

Der Aufklärungscharakter erscheint mir zumindest bei Loving for a Lifetime nur Vorwand zu sein, die bestehende Gesetzgebung zu umgehen. Hier wird streckenweise die Grenze zum Hardcore-Porno überschritten. Lediglich der Moderationstext der beiden Sprecher verschleierte diese Tatsache. Oder sollte etwa der zu Beginn einzugebende Code Jugendschutz genug sein? Er lautet – wie sinnig – 6969!

**Hersteller**

Publish-Verlag

CDV

Amaryllis

Preis

39,95 Mark

29,95 Mark

79,95 Mark

SystemvoraussetzungenPhoto-CD-Spieler oder PC mit
Multisession-CD-Rom-Laufwerk386 DX, 4 MB RAM, VGA,
CD-ROM-Laufwerk, Windows386, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk,
Soundkarte, Windows**Inhalt**Traumautos von damals und
heute, präsentiert von teilweise
hüllenlosen Frauen.Je weniger Schläge man zum
Einlochen braucht, desto mehr
Kleider legen sechs Mädchen ab.Videos und Slide-Shows von
Männern, die die Hüllen fallen lassen.
Der Preis ist eindeutig zu hoch.**Besonderheiten**Photo-CD-Viewer-
Software inklusiveZoomfunktion. Das Spiel
gibt es auch ohne "Cheerleader"Bilder schalten auf Mausdruck
automatisch durch**Bedienung/Komfort**

+

++

+

Bildqualität

Autos: ++ Frauen: -

Grafik des Spiels: ++ Bilder: +

Videos: + Fotos: +

Erotik-Faktor**Gesamtergebnis****Hersteller**

GSV-Hattersheim

Fun Factory

Bmm München

Preis

29,90 Mark

34,95 Mark

29,95 Mark

Systemvoraussetzungen386, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-
Laufwerk, Windows, Soundkarte386 DX, 4 MB RAM, VGA,
CD-ROM-Laufwerk, Windows386 SX, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-
Laufwerk, Windows, Soundkarte**Inhalt**Video-Kollektion, bei dem
Mädchen und Frauen buchstäblich
ihr letztes Hemd geben.2-D- oder 3-D-Videos mit Mädchen,
die ihre Haut auf Motorrollern und
ähnlichem zu Markte tragen.Drei Filme von jeweils ca. 14 Minuten
Länge, in denen sich Mädchen
paarweise miteinander vergnügen.**Besonderheiten**

keine

3-D-Brille wird mitgeliefert.

Viel Film für vergleichsweise wenig
Geld**Bedienung/Komfort**

+

++

+

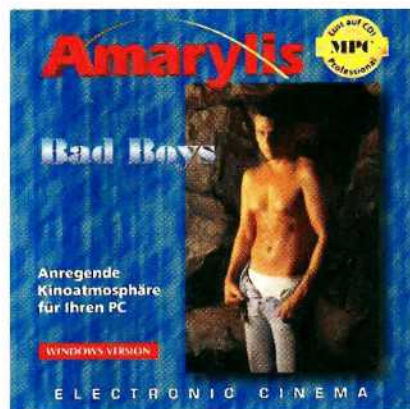
Bildqualität

-

Normal: + Vollbild: --

○

Erotik-Faktor**Gesamtergebnis**



Amaryliss

39,95 Mark

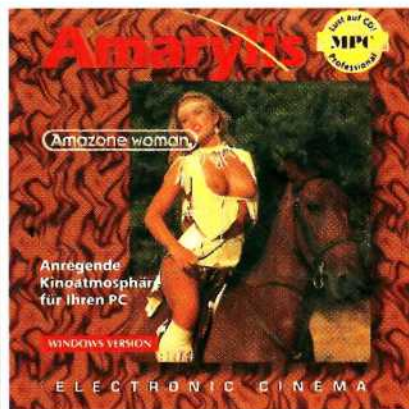
386, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Windows, Soundkarte

Auf Wunsch selbstlaufende Slide-Show von lediglich zwei Männern.

keine

+

+



Amaryliss

29,95 Mark

386, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Windows, Soundkarte

Auf Wunsch selbstlaufende Slide-Show, in dem ein Mädchen zu bewundern ist.

keine

+

+



Byte-me

29,95 Mark

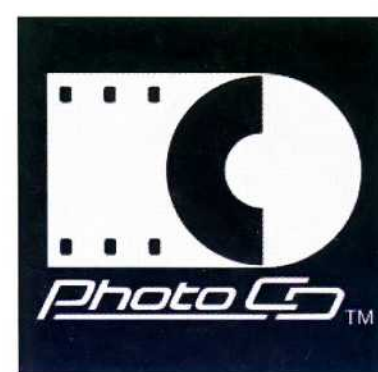
286, CD-ROM-Laufwerk, SVGA, DOS, Windows oder OS/2

Rund 1600 Fotos unterschiedlicher Qualität, die offenbar aus US-Mailboxen stammen.

TrueBase-Katalogsoftware im Lieferumfang enthalten

+

++



Hersteller

Preis

Systemvoraussetzungen

Inhalt

Besonderheiten

Bedienung/Komfort

Bildqualität

Erotik-Faktor

Gesamtergebnis



Ultra Vision

je 19,90 Mark

386 SX, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk, Windows, Soundkarte

Dia-Shows und Werbetrailer für andere Produkte desselben Herstellers.

Video für Windows Runtime 1.1d wird mitgeliefert.

++

Filme: ++ Bilder: ++

Filme: Bilder:



Erläuterung der Symbole

Gesamtergebnis



sehr gut



okay



mies

Erotik-Faktor und Bildqualität



hoch



mittel



niedrig

Bedienungskomfort

++ = sehr gut,

+ = gut,

○ = befriedigend,

— = mangelhaft,

— — = sehr mangelhaft



Topware

je 29,95 Mark

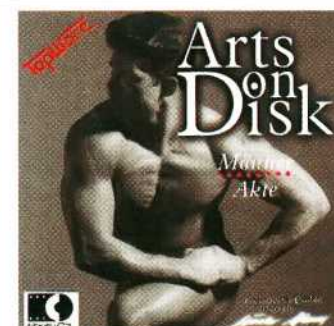
Photo-CD-tauglicher Player

Jeweils etwas über 100 s/w-Art-Aufnahmen von Frauen bzw. Männern, von hoher Qualität.

Mit einer "Lupe" können die Bilder heranzoomt werden.

++

++



Hersteller

Preis

Systemvoraussetzungen

Inhalt

Besonderheiten

Bedienung/Komfort

Bildqualität

Erotik-Faktor

Gesamtergebnis

In der März-Ausgabe der PC POWER erfuhren Sie bereits einiges zur Entstehung des Spiels Einmal Hölle und Zurück. Diesmal berichtet Martin Mirbach über den Autoren der Romanvorlage und die packende Story, die dem Game zugrunde liegt.

VERSPIELTE LITERATUR

VERSPIELTE LITERATUR

In der Welt des Kinos haben Literaturverfilmungen eine lange Tradition. In der schönen neuen Welt der Computerspiele dagegen dienen des öfteren erfolgreiche (und somit gewinnversprechende) Filme als Vorlagen für ein Spiel. Viel seltener kommt es vor, daß sich die Entwickler direkt an der Adaption einer Romanvorlage versuchen. Bei "Einmal Hölle und zurück" war genau dies der Fall. Grund genug, einen genaueren Blick auf die literarische Vorlage, den Autor und sein Umfeld und natürlich das daraus entstandene Spiel zu werfen.

Der Anfang

Eine Verbindung zwischen Black Legend und dem Bastei-Verlag gab es schon seit längerem. Und was noch schöner ist – das Verbindungsstück hat sogar einen Namen: Stefan Piasecki. Noch während seiner Zeit bei Blue Byte, wo Stefan an der Entwicklung von Battle Isle beteiligt war, begann er, die Hintergrundgeschichte zu diesem Spiel weiter zu entwickeln und in einem Manuskript zu verewigen. Ein Verlag war bald gefunden, Bastei natürlich, und wegen des großen Erfolgs dieses Romans sollte bald ein zweiter folgen.

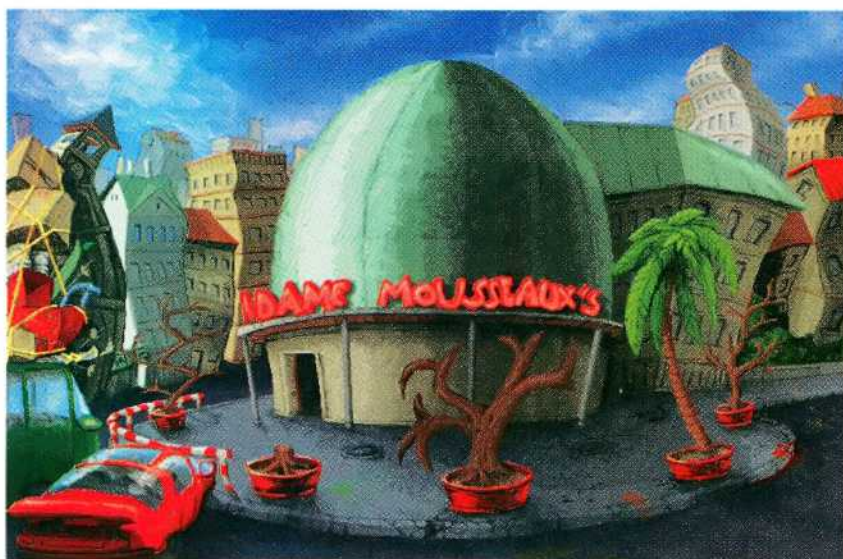
Mittlerweile befindet sich sogar Teil drei in der Mache. So kam es, daß der inzwischen bei Black Legend beschäftigte Marketing Manager zum nebenberuflichen Erfolgsautor avancierte, was sich in diesem Fall als glücklicher Zufall für alle Beteiligten entpuppen sollte. Denn Stefan erkannte sofort die Möglichkeiten, die ein weiterer Ausbau der Geschäftsbeziehungen für beide Seiten bieten konnte. Das Schicksal nahm seinen Lauf.

Der Verlag

Computerspiele waren zu diesem

Zeitpunkt keinesfalls ein Fremdwort im Bastei-Verlag, was allerdings nicht allein an Stefan Piaseckis Romanen lag.

"Mit Büchern zu Computerspielen haben wir schon einige Erfahrungen sammeln können", erklärt Stefan Bauer, der zuständige Lektor für diesen Bereich. "Unter anderem verlegen wir die Romanfassungen zu Wing Commander und The Bard's Tale sowie einigen Rollenspielen und Trading Cards. In diesem Frühjahr wird das Buch zum Kultspiel 'Myst' erscheinen, worauf wir uns schon besonders freuen. Anders herum



Skuril, schrill, abgefahren: Einmal Hölle und zurück



Brillenträger müssen eben zusammenhalten

geht es natürlich auch. Zu Margaret Weis' und Tracy Hickmans Roman 'Die vergessenen Reiche' entstand erst im Nachhinein ein Computerspiel."

Im Moment befindet sich bei Bastei sogar eine Multimedia-

eine vielversprechende Eigendynamik. Der Fall der Mauer sorgte schließlich für weiteren Auftrieb: Die Mischung aus Grusel, Fantasy und Science-Fiction kam bei den Lesern in den neuen Bundesländern so gut an, daß die

Kies für den Flußregenpfeifer



Vogel des Jahres 1993

Die Kriminalpolizei rät:

Schützen Sie Ihr Kind vor Gewalt in der Schule.

Achten Sie darauf, daß Ihr Kind keine größeren Geldbeträge oder andere wertvollen Sachen mit in die Schule nimmt.

Wir wollen, daß Sie sicher leben.

Ihre Polizei.

Selbständig machen? Ja, aber wo und wie?

Die besten Chancen, die besten Chancen unterstreicht für Sie unsere Wirtschaftswissenschaft. Komplette Marktstudien mit allen Zahlen, Fakten + Know-how. Gratis: Geschäftsplan, 10. Auflage. Dr. 48000000, 5077 Bonn

Informationen: Naturschutzbund Deutschland, Habelstr. 125, W-2000 Hamburg 60

Spendenkonto: 1703-203, Postgremium Hamburg (BLZ 250 100 20)

WAS KANN ICH DAFÜR...



...DASS JANA GERADE MAL WEISS, WAS FLÜCHTLING AUF DEUTSCH HEISST?

DIE CARITAS HILFT. HELFEN SIE MIT.

BASTEI DAMONEN-LAND

Die besten Horror-Romane unserer Zeit

BAND 100 DIE PARODIE



Monster-Mike: Einmal Hölle und zurück

Komplett: F 9,00 - Taschen: L 2,90 - Hörkassette: F 2,90 - Spanisch: P 2,00

Abteilung im Aufbau, die schon in nächster Zeit mit der Planung und Entwicklung eigener Produktlinien für den PC von sich reden machen wird. Wer weiß, vielleicht werden ja gerade hier in den kommenden Jahren etliche echte Knüller-Spiele zum Leben erweckt. Wir sind schon jetzt sehr gespannt.

Den meisten Leuten wird der Bastei Verlag aber wohl eher wegen seiner Heftromane bekannt sein. Wer kennt sie nicht, die unsterblichen Serien wie John Sinclair, Der Hexer und vor allem G-Man Jerry Cotton, der jüngst sein 40jähriges Jubiläum feiern konnte. Über 2000 Bände dieser erfolgreichen und in den 60er Jahren auch verfilmten Krimi-Serie sind bereits erschienen, mittlerweile gibt es die 4. Auflage.

Eine andere erfolgreiche Romanreihe nennt sich Dämonen-Land und kann auf inzwischen fast 170 Titel zurückblicken. Ein Erfolg, mit dem zu Anfang niemand gerechnet hatte. Als Nachdruck erfolgreicher Serien nicht nur aus dem Bastei Verlag konzipiert, entwickelte die Reihe schon bald

Auflage noch einmal einen Satz nach oben machte. Tja, unverhofft kommt eben oft.

Der Autor

Natürlich gehört zu jeder Reihe von Heftromanen auch ein Lektor, der die Manuskripte von Fehlern und stilistischen Schwächen befreit und somit für den Leser genießbar macht. Im Falle des Dämonen-Lands heißt er Michael Schönenbröcher.

"Als Lektor kümmere ich mich außerdem um die Gestaltung des Covers und um solche Extras wie Rückschau, Vorwort oder die Leserseite. Soll in dem Heft auch ein Rätsel erscheinen, wird dies ebenfalls auf meinem Rechner entwickelt." Ach ja, vielleicht sollte man auch noch die zahlreichen unaufgefordert eingesandten Manuskripte erwähnen, die sich auf seinem Schreibtisch stapeln.

"Aber gelesen werden sie natürlich ohne Ausnahme, auch wenn ich nicht immer sofort dazu komme", erklärt Schönenbröcher.

Ich weiß, was Sie jetzt denken. Sie



Das sieht hier so aufgeräumt aus...

werden sich an dieser Stelle wahrscheinlich fragen, warum ich Ihnen aus dem Alltag eines Lektors berichte. Hier ist die Antwort: In seiner spärlichen Freizeit betätigt sich Michael Schönenbröcher auch noch als Autor. Drei Romane aus der Hexer-Serie und ein Vampira-Roman gehen ebenso auf seine Kappe wie einige Kurzgeschichten und der parodistische Jubiläumsband zur 100. Ausgabe des Dämonen-Lands.

Und jetzt raten Sie doch mal, welcher andere Autor von diesem Mann ohne Freizeit betreut wird? Es ist Stefan Piasecki – der Kreis schließt sich. Denn als Stefan eben jenen 100. Dämonen-Land-Band in die Finger bekam, war er sofort begeistert.

"Es hat mir fast die Schuhe ausgezogen", freut er sich noch heute. "Für mich war sofort klar, daß man aus diesem Stoff ein erstklassiges Computerspiel machen konnte." So kam der Stein ins Rollen.

Die Handlung

Malcolm McMeary, ehemaliger Chefinspektor einer Sonderabteilung bei Scotland Yard und unter nicht

ganz geklärten Umständen aus dem Polizeidienst ausgeschieden, schlägt sich als Platzanweiser in einem Londoner Kinopalast durchs Leben. Den größten Teil seiner Freizeit verbringt er mit seiner hübschen Freundin Alice, mit der er in einer gemeinsamen Wohnung haust.

Doch als er eines Morgens aufwacht, ist es schlagartig vorbei mit dieser beschaulichen Idylle. Die Welt um ihn herum versinkt im Chaos. Schuld an dem ganzen Fiasko ist ein unheimlicher schwarzer Monolith, der wie aus dem Nichts im Affenhaus des Londoner Zoos auftauchte und die unterbewußten Wünsche der Menschen Wirklichkeit werden läßt.

Doch für Malcolm kommt es noch dicker. Er muß erfahren, daß seine Freundin nicht mehr sie selbst ist, sondern nur noch deren körperliche Hülle. Darin steckt ein Dämon zweiter Klasse namens Aaargh, der Malcolm auch prompt über die Hintergründe des Chaos aufzuklären weiß. Der Monolith, so Aaargh, bereite damit nur die Übernahme der Erde durch die Legionen der Hölle vor. Dies sei nötig, da die Hölle selbst durch jahrhundertelange Schlamperei

WITZFIGUREN

		
Hat gegen Rocky geboxt und kämpft im A-Team	Sitzt auf einer Bank und erzählt aus seinem Leben	Sein schlimmster Feind ist Elmar, der Entenjäger
		
Sieht so ein berühmter Schriftsteller aus?	Dieser Elvis-Imitator hat soeben sein Toupet verloren	Dieser Dämon ist ganz er selbst: Gomora

BILDERGESCHICHTEN

Genau wie die Verpackung eines Spiels wird auch das Cover eines Heftromans in mehreren Schritten erstellt. Verantwortlich für diesen Prozeß ist der betreuende Lektor. Wir zeigen Ihnen, wie's funktioniert

TELEFAX Seite 2 von 1
 Von: Michael Schönenbröcher
 An: Agneta NOEMA
 Datum: 16.01.96

Liebe Anna,
 hier ein dringender VAMPIRA-Auftrag für Fals. Ich brauche das Bild
 möglichst bald. Ich sage dir das Entscheidende!

Der Name
 Ägyptische Wüste, im Hintergrund eine Pyramide. Es ist Nacht, aber
 ein Vollmond und der gräuliche Sternenhimmel beleuchten die Szene.
 Im Vordergrund die Archaischen Lager mit zwei, drei Zelten und
 wissenschaftlicher Ausrüstung. Daneben haben Angrabungen begre-
 nen einige Halogenstrahler auf Stativen tauchen den Platz in helles
 Licht. Hinter drei Männern in der Grube erhebt sich eine riesige,
 unförmige schwarze Masse aus dem Wüstensand, etwa 15 Meter hoch
 und 8 Meter breit, mit karren schwarzen Tentakeln an den Rändern.
 Die Masse will sich über das Lager stülpen.
 Wenn noch Platz bleibt: Als Montage über dem Ganzen der Kopf von
 Vampir mit geblitzten Vampirzähnen am Nachthimmel.

Mehr Zeit hat folgende Bild (für Monica):
 Eine schwarze Masse in einem Dunst: schwarze Kerzen, ungelobte
 Kreuze, magische Symbole auf Wandhängen. Möchte in langen
 Kutten stehen an einem Altar. Direkt davor und dem Mönch ent-
 gegen steht die Priesterin in schwarzer Robe mit einem umgehängten
 halbernen Kreuz darauf. Er hält eine kleine, unheimliche Monstranz
 mit einer schwarzen Hostie in die Höhe. Ein grüneliches Licht geht
 daraus aus. Gräuliche Vordergrund. Vier der Mönche halten zwei Frauen
 fest. Die eine ist Vampirin in ihrem typischen Kleid, die andere eine
 nackte Vampirin. Beide Frauen wehren sich verzweifelt, können sich
 aber nicht befreien.
 Wie gesagt, dieses Bild hat auch etwas Zeit, das eine ist sehr dringend.

Soviel für heute. Mit besten Grüßen Michael

Die erste Bildbeschreibung erreicht den Grafiker per Post

TELEFAX Seite 1 von 1
 Von: Michael Schönenbröcher
 An: Agneta NOEMA
 Datum: 18.01.96

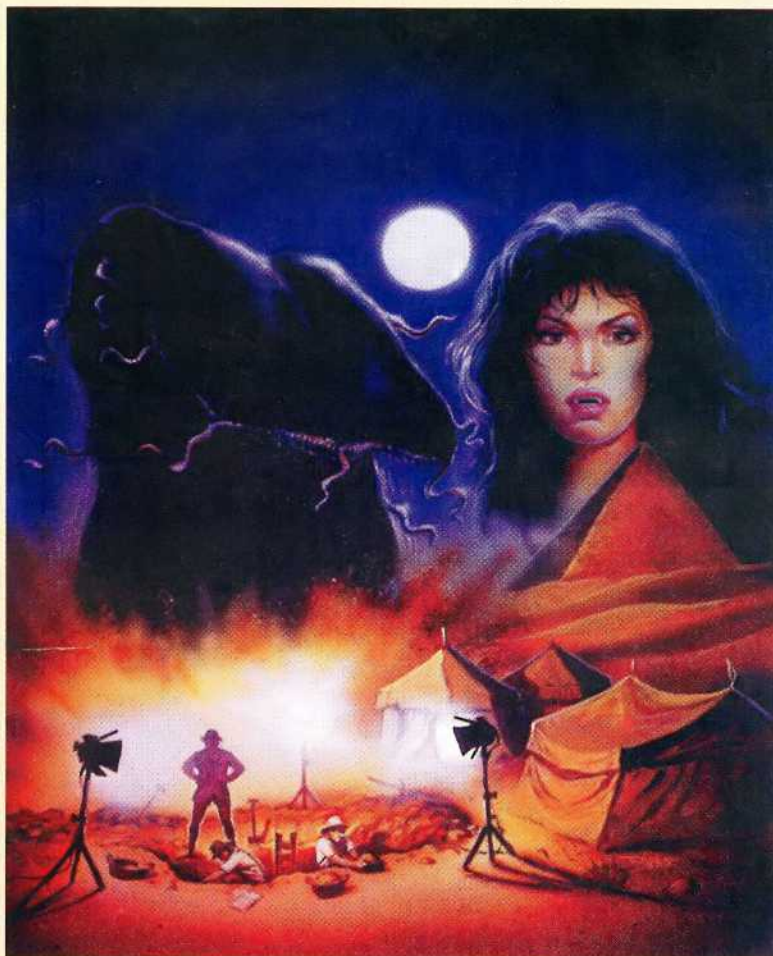
Liebe Anna,
 vielen Dank für den schönen VAMPIRA-Einstwurf von Fals. Leider
 entspricht noch nicht ganz meine Vorstellung. Folgende Änderungen:
 Das Lager mit den Archaischen und kleiner, das Wesen (Vampir) muß
 größer werden. Die Tentakel des Wesens sitzen tiefer und unregelmä-
 ßiger am Körper. Die Männer haben den Namen noch nicht bemerkt, sie
 arbeiten dem Betrachter gegenüber.
 Die volle Größe des Wesens (15 m hoch) soll beeindruckend zur Geltung
 kommen. Ich fage eine große Skizze los, wie ich mit Blickwinkel und
 Proportionen umgehen. Das ganze Bild muß duster und unheimlich
 wirken, ohne Action.
 Was Vampiro selbst habe ich eine Blumenzucht androgen lassen, an der sich
 Fals und auch Monica orientieren können, damit ihre Darstellung über-
 zeugend ist. Genau so sieht Vampiro aus! Ich lege das Bild bei.
 Fals soll bitte etwas neues Entwerfen mitbringen. Ich benötige das Bild
 zusammen mit dem von Monica (die Double-Arbeit), also bis zum 26.01.
 Soviel für heute. Mit besten Grüßen Michael

Und bitte daran denken: ZUERST die
 A-4-Blätter schicken, DANN ERST
 das kleine Begleitschreiben! Sonst
 werden die Bilder in ungenutz-
 tem Papier verschuttet!

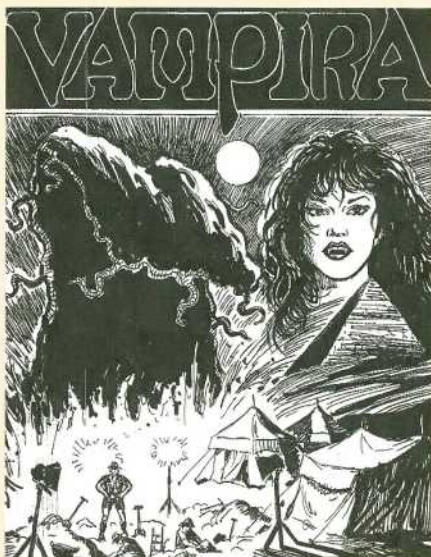
— Fals würde
 hier stehen
 (Skizze)

Korrekturen und sogar
 eine eigene Skizze zeigen
 dem Grafiker, wie es
 aussehen sollte

...entwickelt sich schließlich das endgültige Cover



Zurück kommt ein Entwurf, der vom
 Lektor kritisch bewertet wird



Aus dem letzten s/w-Entwurf...



Die englische Hauptstadt, wie sie keiner kennt

unbewohnbar geworden sei.

Er selbst sei jedoch ein überaus netter Dämon und Mitglied der Pro-Menschen-Liga, deren Aufgabe darin bestünde, die Erde zu retten. Und dazu sei Malcolms Hilfe unerlässlich. Aber kann man einem Dämon trauen? Was ist aus Malcolms Freundin Alice geworden? Und welche Rolle spielt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften? An dieser Stelle jedenfalls soll nur noch verraten werden, daß die Geschichte alles andere als linear verläuft und so manchen unerwarteten Haken schlägt. Aber sehen Sie selbst und lassen Sie sich überraschen...

Das Spiel

Wer Michael Schönenbröchers Romanvorlage kennt, ahnt bereits, was im Spiel auf ihn zukommt. "Privat bevorzuge ich den Stil von Autoren wie Douglas Adams", so der Autor. "Und ich gebe zu, daß man in meinem Roman womöglich einige Parallelen entdecken kann. Daher habe ich auch von Anfang an daran geglaubt, daß das Potential für ein Computerspiel durchaus vorhanden ist."

Zu diesem Potential dürfte eine zweite Quelle der Inspiration nicht unwesentlich beigetragen haben. Denn obwohl Michael Schönenbröcher eingeschworener Mac-User ist, und sich so ein Großteil der für den PC erhältlichen Spiele seinem Zugriff entzieht, hat es ihm ein Titel ganz besonders angetan.

"Ich bin absoluter 'Myst'-Fan. Es ist



Michaels Lieblingsspielzeug

einfach phantastisch, mit welcher Beharrlichkeit man sich als Spieler eine unbekannte Welt geradezu erarbeiten muß. Genau so stelle ich mir ein Computerspiel vor."

Kein Wunder also, daß man auch in "Einmal Hölle und zurück" ausreichend Gelegenheit für Entdeckungsreisen in unbekannte Welten erhält. Wer von uns hatte vorher schon die Gelegenheit zu einem Ausflug in die Hölle? Dies sei vorab noch verraten: In himmlischen



Gefilden gibt es für den Spieler ebenfalls eine Aufgabe zu bewältigen, ganz zu schweigen von unzähligen Einsätzen in einem vom Chaos regierten London, wie Sie es noch nicht erlebt haben.

In über 160 verschiedenen Bildern werden Sie die Helden des Spiels ebenso kennenlernen wie einige gute, alte Bekannte aus Film und Fernsehen, die allerdings parodistisch verfremdet wurden. Technisch garniert wird das Spiel mit einer originellen Vertonung (immer noch Überraschung!) und einer innovativen Steuerung, die Sie das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven wahrnehmen läßt. Was wir bisher zu Gesicht bekamen, sieht in der Tat so vielversprechend aus, daß wir einem ausführlichen Review geradezu entgegenfiebern.

Gestern und morgen

Zurückblickend auf die Entwicklung des Spiels und das bisherige Ergebnis, gibt sich Michael Schönenbröcher durchaus zufrieden. "Was die Ausgestaltung der Story angeht, hatte ich zu jeder Zeit ein



Hey Kumpel, haste mal 'ne Mark?

Mitspracherecht. Christoph Piasecki, Stefans Bruder, hat ein umfangreiches Konzept ausgearbeitet, das wir Stück für Stück zusammen durchgegangen sind. So war gewährleistet, daß sich beide Seiten voll einbringen konnten." Denn schließlich mußte die Story

insofern modifiziert werden, als daß das Spiel für Kenner des Romans weder langweilig noch leicht zu lösen sein durfte. Auch an der grafischen Umsetzung findet der Autor nichts zu mäkeln, obwohl die Räume und Figuren nicht bis ins letzte Detail seinen Vorstellungen entsprechen.

"Aber das ist ein absolut normaler Prozeß, wie er auch bei jeder Literaturverfilmung abläuft", so Schönenbröcher. "Jeder Autor hat beim Verfassen eines Romans ganz bestimmte Bilder im Kopf, die kein zweiter hundertprozentig nachempfinden kann. Wenn das Ergebnis stimmt, macht man solche Konzessionen allerdings gern."

Lediglich hinsichtlich einer eventuellen Fortsetzung des Spiels herrscht zwischen Stefan Piasecki und Michael Schönenbröcher (noch) keine traute Einigkeit.

"Eine Fortsetzung ist durchaus denkbar", so Stefan, "dann aber nicht als bloße Weiterführung der Handlung aus dem ersten Teil, sondern nur mit einer völlig neuen Geschichte um die bereits bekannten Figuren."

Dem Autor hingegen scheinen solche Gedankenspiele nicht ganz geheuer: "Es gibt einfach viel zu wenig Sequels, die das Niveau ihres Vorgängers halten können. Andere Projekte erscheinen mir da viel



interessanter. Vor kurzem erst habe ich den Roman zu 'Der Seelenturm' geschrieben, einem weiteren Titel aus dem Hause Black Legend. Auch so etwas macht wirklich Spaß. Außerdem gibt es da eine Serie bei Bastei, die sich gut als Vorlage für ein Spiel machen würden."

Nachtigall, ich hör' dir trapsen! Wer weiß, was die beiden da schon wieder aushecken. Aber wie dem auch sei, bis dahin ist es noch lange hin und wir freuen uns zunächst auf "Einmal Hölle und zurück." Den Rest sehen wir später. ☺

INTERVIEW MIT EINEM MONSTER



Männer Vogue, Focus, Walt Disney's Lustige Taschenbücher und das wöchentliche Anzeigenblatt Wanne-Eickel-Süd – sie alle rissen sich um ein Interview mit Monster Mike. Nicht zuletzt wegen der identischen Initialen erhielt jedoch ausschließlich Martin Mirbach den Zuschlag. Lesen Sie hier seine weltexklusiven Aufzeichnungen.

PC POWER: Zunächst einmal vielen Dank im voraus. Es ist schließlich nicht alltäglich, daß sich ein waschechtes Monster zu einem Exklusiv-Interview überreden läßt.

Aber wie dürfen wir Sie überhaupt anreden? Reicht Monster, oder besser Herr Mike? Vielleicht kommt ja gar ein transsylvanisches Adelsprädikat hinzu?

M.M.: Das habe ich zusammen mit meinem Verstand schon vor längerer Zeit abgegeben; momentan denke ich mit externem Großhirn. Sie haben also die Wahl zwischen Hirni und Mr. Brain. Oder wir belassen es einfach bei MonsterMike.

PC POWER: Sehr schön, Monster Mike. Können Sie unseren Lesern denn ein paar Details Ihrer außergewöhnlichen Karriere verraten?

M.M.: Zunächst einmal war ich meiner Zeit schon immer um zwei Wochen voraus. Das mag wohl daran liegen, daß ich im Jahre 1961 etwas zu früh das kalte Neonlicht eines Bergisch-Gladbacher Kreißsaals erblickte. Seit damals steht mein ganzes Leben unter dem Motto "In der Kürze liegt die Würze". Die Schule verließ ich nach der mittleren Reife. Bei meiner anschließenden Tarnidentität als Fassadenkletterer fiel ich dann eines Tages durch das Fenster des Verlagsleiters bei Bastei. Seitdem bin ich hier, genauer gesagt in der Grusel-SF-Ecke des Verlags, einer muffigen Klausur, wo Redakteure in Kellerlöchern gehalten und zur Fronarbeit gezwungen werden.

PC POWER: Sie fanden also eher durch einen unglücklichen Zufall zu Ihrem Beruf?

M.M.: Nein, nein. Erstens nennt man so etwas nicht Zufall, sondern Schicksal, und zweitens sehe ich darin keinen Beruf, sondern meine Berufung. Sehen Sie, eigentlich hatte ich ja immer davon geträumt, eines Tages Grafiker zu werden. Dann landete ich als bis dato jüngster Volontär bei Bastei und verpflichtete mich fürderhin der hohen Literatur, den unsterblichen Klassikern, den Meistern deutscher Dichtkunst, wortgewaltigen Literaten, der hohen Schule der Rhetorik und monumentalen Schachtelsätzen...

PC POWER: Jaja, natürlich. Nun sehen Sie ja eigentlich aus wie ein ganz normaler Mensch – wenn man einmal von Ihren zwei Köpfen, den Reißzähnen, dem Fell und den Schuppen, dem Körper einer Nachtschnecke, dem externen Großhirn und weiteren klitzekleinen Abnormitäten absieht. Wie kamen Sie ausgerechnet dazu, einen parodistischen Horrormoman zu schreiben?

M.M.: Ich bin in der einschlägigen Szene nicht ganz unbekannt, müssen Sie wissen. Auf mein Konto gingen damals bereits drei Bände in der HEXER-Reihe sowie Kurzgeschichten in "50 x Gänsehaut" und "Alptraumland". Außerdem war ich im Jahre 1992 maßgeblich an der Bierzeitung anlässlich des Betriebsausflugs nach Elspe beteiligt. Da war doch dieser Roman die logische Konsequenz. Außerdem wurden mir geheime Kopien eines Vortrags zugespielt, den der berühmte Parapsychologe Prof. Dr. Arromaz im Februar des Jahres 1979 auf seinem Château Laffite vor einer handverlesenen Schar von Geisterjägern und Dämonenhassern hielt und in dem er seine Kenntnisse von Zustand, Aussehen und Schalterstunden der Hölle offenbart. Sie sehen also, ich weiß genau, worüber ich spreche. Wie war doch gleich Ihre Frage?

PC POWER: Aber warum gerade Sie? Da muß doch noch mehr dahinter stecken...

M.M.: 100 Bände Dämonen-Land stellten ohne Zweifel ein ganz besonderes Jubiläum dar, das auch einen ganz besonderen Roman verdiente. Das neueste Werk von Stephen King zum Beispiel, ein verschollen geglaubtes Manuskript H.P. Lovecrafts oder die Romanheft-Fassung vom "Herrn der Ringe". Oder eben eine Grusel-Parodie von Monster-Mike. Die Redaktion hat sich die Entscheidung wahrlich nicht leichtgemacht. Doch leider war der King-Roman um zwei Seiten zu lang, das verschollene Manuskript mit der Hand geschrieben und J.R.R. Tolkien als Grusel-Autor nicht anerkannt. blieb also nur meine Parodie übrig...

PC POWER: Gut, gut. Möchten Sie zum Abschluß dieses Interviews vielleicht noch eine spezielle Botschaft an unsere Leser loswerden?

M.M.: In der Tat. Gerade in einer Zeit, in der die Dauerberieselung durch TV, Radio, Computerspiele und Warmwasserduschen überhand nimmt, kann ich einem jeden nur raten, wieder mehr zu lesen. Durch den Griff zum geschriebenen Wort schult man nämlich nicht nur seinen Verstand und die eigene Phantasie, sondern auch das Vermögen, sich besser ausdrücken zu tun.

PC POWER: Nochmals vielen Dank für dieses aufschlußreiche Gespräch.

M.M.: Aaaarrghh, rülpst!

Teppiche, Dungeons, Syndikate

Mit der Firma Bullfrog verbindet man Hits wie Magic Carpet oder Populous – und einen Namen: Peter Molyneux, der für diese herrlichen Spiele verantwortlich zeichnet, dem Chef der erfolgreichen Firma, der in sich selbst mehr den Produzenten sieht. Phil Paisnel fragte den Meister nach dem Geheimnis seines Erfolges.

Ein trüber Novembermorgen. Der kühle Wind heult durch die Lagerhalle. Auf dem Boden steht eine Herdplatte, darauf ein Kessel mit kochendem Wasser. Der Klick des Aus-Schalters hallt durch die Leere. Peter Molyneux macht sich einen Kaffee und setzt

sich dann auf einen Stuhl neben dem großen Loch in der Wand.

Er hat dort ein paar Steine herausgeschlagen, damit der Postbote die Säcke mit Bestellungen für sein erstes Spiel besser abliefern kann. Das Klackern einer Fahrradkette – Schritte. Der

Postbote? Was, kein Postauto? Eine Broschüre über Hohlmauer-Isolierung segelte durch den gewaltigen "Briefkasten". Peter Molyneux liebt Computerspiele. Nein, Peter Molyneux ist davon besessen! So sehr, daß er sich nichts lieber wünscht, als darin

seinen Lebensinhalt zu suchen.

Das war am Anfang seiner Karriere, aber inzwischen hat er es geschafft und zählt zu den ganz Großen der Industrie. Zunächst hatte er Zweifel, ob er dieses Ziel überhaupt jemals erreichen würde. "Ich habe nicht ernsthaft daran



Möge der Frosch mit Dir sein!



geglaubt, daß man mit der Entwicklung von Computerspielen Karriere machen könnte. Aber die Idee für ein Spiel bereitete mir schlaflose Nächte, und ich dachte, wenn ich davon so begeistert bin, sollte ich diese Idee einfach in die Tat umsetzen."

Macht als wichtiger Faktor

Das Spiel hieß Entreprenuer, ein Soloprojekt, und sobald die Arbeiten daran beendet waren, erkannte Molyneux, daß die Schlüsselemente des Games absolut neu waren. Er erinnert sich: "In den alten 8-Bit-Tagen begannen die Spiele, sich in bestimmte Genres aufzuteilen – Shoot'em-Ups, Plattformspele, Adventures, Sport- und Flugzeugsimulationen. Aber das Entscheidende bei Entreprenuer war die absolute Gewalt über das Schicksal, den Ausgang des Spiels, in diesem Fall in einer Business-Umgebung."

Macht war stets ein wichtiger Faktor für Molyneux und Konzeptionsgrundlage für die Entwicklung all seiner Spiele. Es gelang ihm, dieses Konzept in einer

erstaunlichen Vielfalt von Spiel-Umgebungen zu realisieren. Bei Theme Park hatten wir Einfluß auf das Management eines Vergnügungsparks, und bei Populous konnten wir sogar ganze Zivilisationen beherrschen. Selbst seine Zukunftsvisionen sind gekennzeichnet durch absolute Kontrolle und Herrschaftsgewalt: In Syndicate versuchen die Bosse von Chemiekonzernen, die Gesellschaft und die Regierungen dieser Erde zu steuern. Als sich Molyneux mit den gewaltigen Magic Carpet 1 und 2

"Ich habe nicht ernsthaft daran geglaubt, daß man mit der Entwicklung von Computerspielen Karriere machen könnte."

dem mystischen Mittleren Orient zuwandte, ging es im wesentlichen darum, durch das Sammeln von Manna seine Macht zu vergrößern. Was ist das Geheimnis bei der Suche nach Macht? Bullfrog ist einer der erfolgreichsten Spielverlage der Welt. Gibt es einen Hunger nach Macht, der Molyneux zu immer größeren Leistungen und auch Erfolgen treibt?

"Ich interessiere mich für das Konzept der Macht", ist seine Erklärung, "besonders in der

Welt der Computer. Ich erinnere mich noch, wie sehr mich damals Little Computer People inspiriert hatte. Da war dieser kleine Mann und sein Hund in einem Haus, und man mußte sich ständig um ihn kümmern. Ignorierte man ihn, gab

ihm nichts zu tun oder zu essen, wurde er depressiv und hungrig und begann, verzweifelt gegen den Bildschirm zu klopfen."

LCP, ist Molyneux mittlerweile fest überzeugt, war der Urvater des Konzepts von in

Echtzeit lebenden, atmenden, denkenden Figuren in Computerspielen. Von nun an bemühte sich jeder Spiel-Designer um Echtzeit-Grafiken. Bahnbrechend

bei der Verwirklichung von uneingeschränkter Echtzeit-Intelligenz war Populous. Das Konzept von kleinen Männchen, die ihrem alltäglichen Leben nachgingen und eine Zivilisation gründeten, war inspirierend. Populous ist womöglich das bestverkaufte 16-Bit-Game aller Zeiten.

Doch anders als bei der Eins-zu-eins-Interaktion zwischen Spieler und Computerfigur, gab es hier eine Art Gott, der auf seine Untergebenen sowohl böswillig und zerstörerisch, als auch gutmütig und hilfreich einwirken konnte. Diese Wahlfreiheit des Spielers war das Kernstück für Bullfrogs Erfolg.

Populous ist nicht innovativ

Für Molyneux ging es nie darum, was sich mit der neuesten Technologie alles anstellen ließ: "Ich glaube nicht, daß mir mit Populous ein besonders innovativer Wurf gelungen ist. Ich benutzte mein Wissen über Datenbanken, um Beziehungen zwischen Daten herzustellen. Vergleichen Sie nur mein Soloprojekt Populous mit Dungeon Keeper, bei dem sechs Programmierer an Sektor-Routinen und Matraversal-Codes gearbeitet haben, mit deren Hilfe sich eine Spielfigur von Anfang bis Ende durch das Spiel bewegt. Es wäre ein Code von zehn Zeilen Länge gewesen, bei Dungeon Keeper sogar von über 300 Zeilen."

Das erfordert natürlich eine drastische Steigerung des Arbeitseinsatzes und intellektuellen Einsatzes. Das ist es, was sich am Game-Design geändert hat. Die Technologie mußte mit den Inspirationen und den Erwartungen Schritt halten."

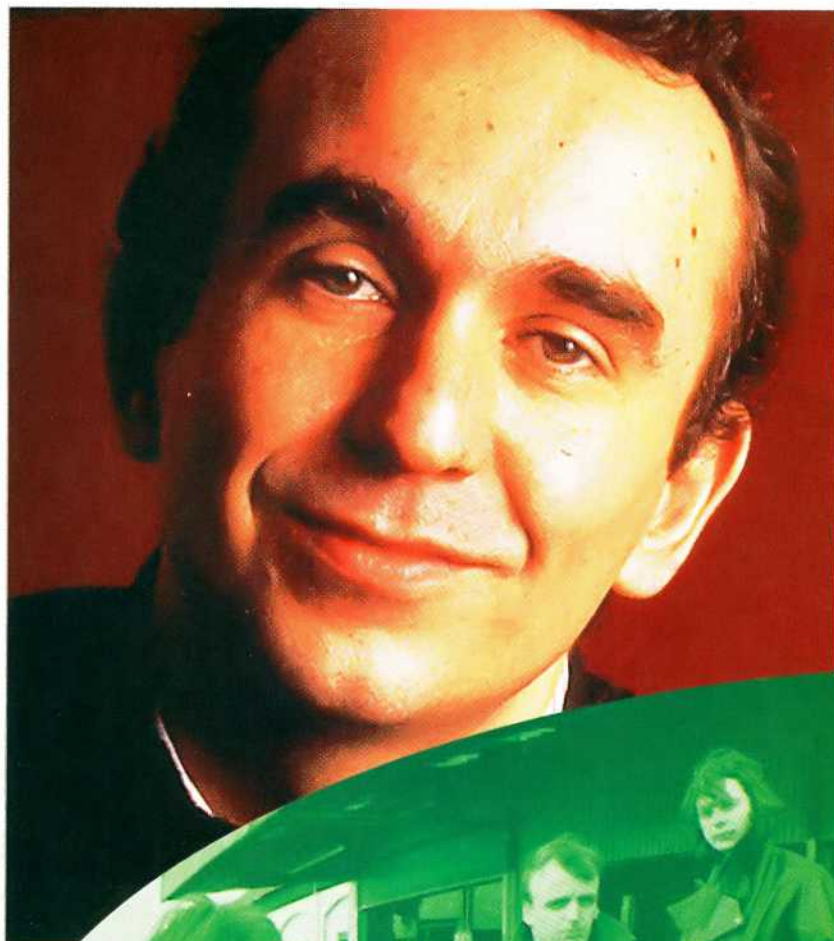
Während viele seiner Kollegen im festen Glauben an ihr uneingeschränktes Talent darauf bestanden, ihre Projekte im Alleingang durchzuziehen, erkannte Molyneux instinktiv, daß Bullfrog wachsen mußte, um Schritt halten zu können und kommerziell



Theme Park: Noch ist der Jahrmarkt leer



In fahlem Lichte hängt ein Mann...



gehören zur Spitze des Game-Designs und erhalten zahlreiche Angebote zur Produktion von Spielen für das neue Genre, den interaktiven Film: "Ich habe wer weiß wieviele Drehbücher für die Produktion eines interaktiven Films. Doch der Pfad ist mittlerweile ausgetreten, und die Neuartigkeit ist verloren. Ich glaube nicht, daß interaktive Filme eine Zukunft haben."

Charlie Chaplin sagte ähnliches, als Ton und Farbe ihren Einzug ins Filmgeschäft hielten. Er glaubte nicht, daß diese Elemente einen Einfluß auf die Qualität des Films haben. Das war das Ende seiner außerordentlichen Film-Karriere.

Ich denke nicht, daß Farbe und Ton die Filme verbessert haben, und erinnern wir

dem, was technisch machbar ist. 3-D hier, 3-D da, unglaublich schnelle Routinen..."

Der Hüter des Dungeons

Als Molyneux erstmals Dungeon Keeper sah, war es ein technisch hervorragendes Spiel mit allen Tricks und mit Echtzeit-Schatten. Aber irgend etwas stimmte nicht:

"Als ich mich hinsetzte und es spielte, war es langweilig, und jeder stimmte mir zu. Jetzt arbeite ich bei Bullfrog verschärft am Gameplay. Wir stehen kurz vor der letzten Produktionsphase, und das Spiel ist echt heiß geworden. Ich glaube, eine Menge Leute werden total überrascht sein, was wir da auf die Beine gestellt haben."

Die Arbeit an Dungeon Keeper ist, wie Molyneux es ausdrückt,



konkurrenzfähig zu bleiben. Doch war er sich stets bewußt, daß sich ein Spielkonzept nie nach dem technisch Machbaren oder den vermuteten Erwartungen der Käuferschaft ausrichten darf.

"Von Populous bis Magic Carpet – das Game und die Engine, die das Game laufen läßt, wurden stets gleichzeitig entwickelt. Spiele, die auf einer technologischen Errungenschaft basieren, sind in der Regel seelenlos und zweidimensional – es ist wie bei den Filmen. Das erkannte ich, als ich vor Jahren "Der weiße Hai 3-D" gesehen hatte. Das einzige, was ich aus dem Kino mit nach Hause nahm, waren fürchterliche Kopfschmerzen.

Man könnte einwenden, Jurassic Park basiere ebenfalls auf Effekten. Doch es ist das Konzept, das diese Effekte trägt – die Effekte sollen uns

eine Welt in grauer Vorzeit vorgaukeln. Ich sehe es so: Wenn man den Auftrag hat, ein Spiel 200 Stunden lang auf Bugs zu testen, erwarte ich von mir und anderen Testern, daß man den Wunsch hat, das Spiel anschließend auch zur Erholung weiterzuspielen.

Bei den traditionellen Spieltypen ist das nicht möglich. Man erinnert sich genau, wann und wo der Alien ins Bild kommt und ballert; der Spielaufbau ist zu einförmig und organisiert. Aber mein Spielkonzept von Echtzeit-Grafiken einer

lebendigen Welt ist eine stete Suche nach Neuem, die nie langweilig wird."

Ich glaube nicht, daß interaktive Filme eine Zukunft haben.

Interaktiver Film ohne Zukunft

Molyneux und das Bullfrog-Team

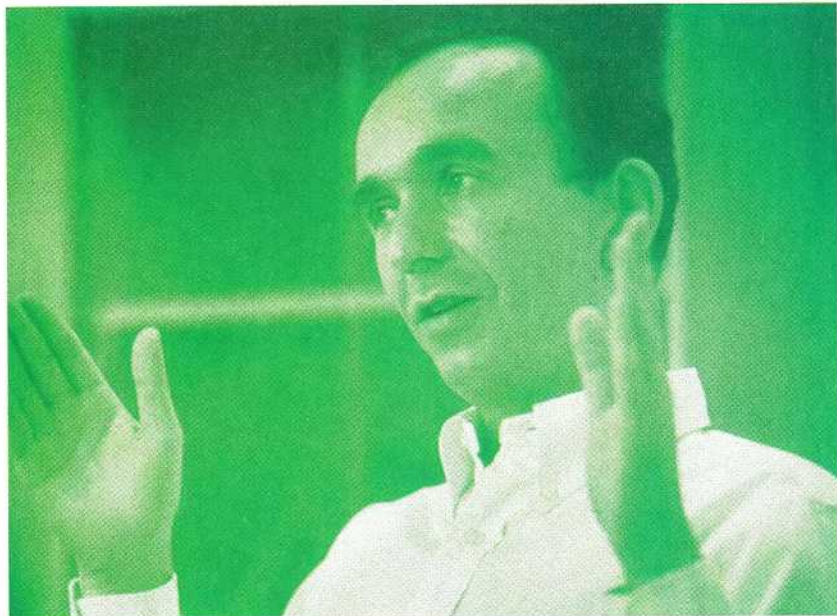
uns:

Chaplin drehte Dutzende von Filmen in der Woche. Vergleichen wir das doch einmal mit Waterworld, einem \$100 Mio. teuren Streifen, an dem zwei Jahre gearbeitet wurde. Interaktive Filme verschlingen ebenfalls Unmengen von Geld. Ich finde, Wing Commander IV ist eine ganz hervorragende Sache geworden. Aber das Gewicht liegt so sehr auf

nervenerfetzend, und die Komplexität des Spiels sorgt noch für zusätzlichen Druck.

"Wir haben drei verschiedene Gameplay-Typen kombiniert, der Spieler kann wählen, auf welche Weise er das Game spielen möchte – als Action-Game mit unmittelbarer physischer Action, als Strategiespiel, bei dem man das Dungeon-Monster manipulieren kann, damit es die Helden angreift, oder als Simulation, das verblüffende Probleme der Computerintelligenz aufdeckt. Sie können sich in jedes der Dungeon-





Der Fisch war sooo groß, ich schwöre es. Aber dann war er weg...

Monster hineinversetzen und die Handlung aus deren Augen betrachten. Sie können auch ganze Armeen aufstellen und ins Rennen schicken. Und drei Spieler können gleichzeitig verschiedene Gameplay-Typen spielen, was für uns äußerst schwierig einzurichten war.

Was die Grafiken anbelangt, setzt Dungeon Keeper neue Maßstäbe. Wir haben mit neuen 3-D-Routinen herumexperimentiert und unglaubliche Schatten-Effekte erzielt, die über die Konturen der Mauern wandern. Wir

haben jeden Effekt berücksichtigt, den wir uns nur vorstellen konnten – wenn eine Figur den Windzauber aktiviert, ertönen Windgeräusche, und die Fackeln flackern, werfen veränderliche Schatten und variieren die

Ausleuchtung des Raums. Eine tolle Option ist auch der 3-D-Sound, wobei der Spieler selbst wählen kann, ob nun Dvorak oder Duran Duran durch die Dungeons dröhnt. Wir haben mit unglaublicher Liebe zum Detail am Sound gearbeitet! Schlägt man ein Schwert auf Stein, Holz oder auf den Erdboden, ertönen

jeweils unterschiedliche Sounds."

Aber es ist die künstliche Intelligenz, die Molyneux die meisten schlaflosen Nächte bereitet hat, wie er zugibt: "Es ist eine wahnsinnig komplexe Aufgabe, jedem Lebewesen einen eigenen Intelligenzlevel zuzuweisen, von den Schaben, die herumkrabbeln, bis hin zu den gewaltigsten Monstern. Wir konnten kein Ende finden und haben sie viel zu intelligent gemacht. Die Helden hatten nicht den Hauch einer Chance. Also mußten wir uns für die

Gegner "dümmeren" Techniken einfallen lassen."

"Wir sind schon alle ganz heiß auf Theme Hospital"

Mehr Produzent als Chef

Molyneux bestreitet nicht, daß er als Firmenleiter inzwischen viel zuviel Zeit auf Meetings verbringt.

Aber er ist froh, die Aufgabe des Codierens an Simon Carter weitergegeben zu haben, der am Ende dieser gewaltigen Produktion nur noch ein Schatten seiner selbst ist:

"Ich glaube, mein offizieller Titel ist immer noch Produzent. In der Regel beruht das Anfangskonzept auf einer

Idee von mir, ich lege das Gameplay der Projekte fest und habe das letzte Wort in Sachen Qualität und Ausgewogenheit."

Gleichzeitig mit Dungeon Keeper produziert Molyneux den Nachfolger zu Syndicate: Syndicate Wars.

"Optisch ist es etwas völlig Neues, alles in 3-D, und dank einer unglaublichen Routine, mit der man die Kamerawinkel verändern kann, läßt sich das Spiel aus jedem beliebigen Blickwinkel verfolgen." Aber das beste Feature ist die Möglichkeit, daß man auf den Werbetafeln in der Stadt seine eigenen CD-ROM-Filme oder Rock-Videos abspielen kann. Und man kann natürlich alles in die Luft sprengen. Wie schon in Syndicate, kann man sich eher passiv oder auch äußerst gewalttätig verhalten, und alle Menschen reagieren auf die Aktionen des Spielers."

Molyneux ist überzeugt, daß die Wahlfreiheit, welchen Typen man in seinen Welten nun spielen will, ein

vorgenommen. Molyneux erklärt: "Ich war nicht ganz glücklich mit Gene Wars. Es sah phantastisch aus, und auch das Konzept hat mir gut gefallen, aber es fehlte noch etwas Einzigartiges, um der Idee gerecht zu werden. Doch daran arbeiten wir im Augenblick."

Außerhalb der langweiligen Meetings, an denen Molyneux teilnehmen muß, sind Spiele für ihn der ganze Lebensinhalt. Wird man nicht krank, wenn man ständig in Phantasiewelten herumarbeitet?

"Ich liebe Game-Design und die große Bandbreite, die unsere Spiele hier bei Bullfrog auszeichnet. Um ehrlich zu sein, ich würde, wenn ich könnte, gerne noch mehr Zeit mit dem Programmieren verbringen und die Meetings ersatzlos streichen! Unser Design- und Programmier-team ist, davon gehe ich mal aus, das beste der ganzen Branche."

Molyneux ist stets angetrieben von dem Streben nach Perfektion, vom allumfassenden Konzept bis hin zum



Theme Hospital – ein Loblied auf die Ärzte?

fundamentaler Bestandteil von Bullfrogs phänomenalem Erfolg ist. "Jedes Objekt, das Sie in der Stadt finden, können Sie auch benutzen. Nehmen wir an, Sie haben einen Laternenpfahl gesprengt. Sie können ihn nun entweder als Waffe oder auch als Hindernis einsetzen."

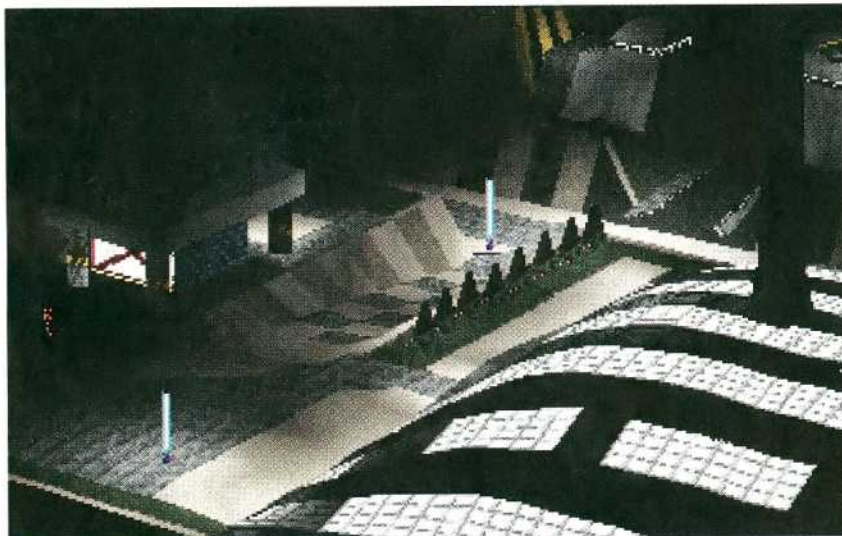
Operation gelungen, Patient tot

Besonderen Spaß bereitet Molyneux ein anderes Projekt, das noch einige Zeit auf sich warten lassen wird: "Wir sind schon alle ganz heiß auf Theme Hospital, und das Tolle daran ist, daß ich meinen verrückten Sinn für Humor einfließen lassen kann. Ich hatte die Idee, daß man einen Patienten mit Keuchhusten einweisen und anschließend nach Herzenslust mit Abführmitteln behandeln kann. Ich glaube, eine Menge Leute warten auf diesen Titel, denn Theme Park hat bereits für viel Furore gesorgt. Ich kann nur sagen, die Leute werden nicht enttäuscht sein."

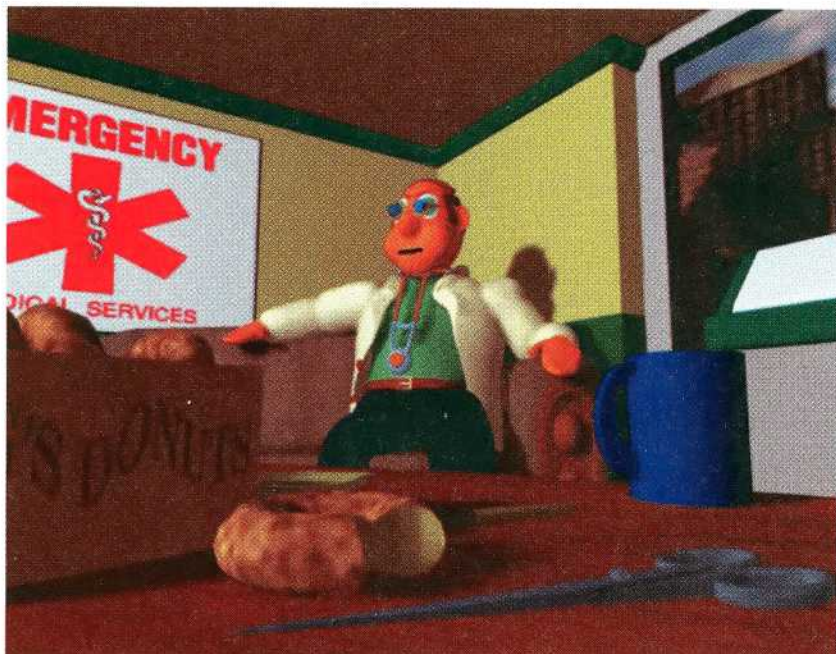
Unterdessen werden radikale Änderungen an Gene Wars, einem Spiel im SciFi-Stil der 50er Jahre,

kleinsten Detail: "Wir haben neue Wege entwickelt, Explosionseffekte darzustellen – wie sie die nähere Umgebung in Sachen Licht und Beschädigung beeinflussen. Das Ergebnis ist wirklich spektakulär."

Aber wie sieht's mit der Qualität der Spiele aus, die derzeit von der Industrie produziert werden? "Ich denke, es wird zuviel Gewicht auf neue Richtungen im Game-Design gelegt. Derzeit setzt jeder seine Hoffnungen auf interaktive Filme. Doch die Qualität der Spiele ist dadurch insgesamt nicht verbessert worden, insbesondere wenn man die Leistungsfähigkeit moderner Rechner dabei berücksichtigt. Alles, was heute zählt, ist die Präsentation. Die Spiele selbst haben sich seit den alten ST- und Amiga-Tagen anscheinend gar nicht verändert. Für mich ist alles, was zählt, das Spiel! Warum soll man Hunderte von Arbeitsstunden in eine phantastisch aussehende High-Score-Tafel investieren, wenn das eigentliche Spiel nichts taugt?" Angesichts der unglaublichen Geldmengen, die in Projekte, vornehmlich interaktive Filme,



Syndicate Wars, der Nachfolger eines sehr erfolgreichen Spiels.



Vier Jahre Medizinstudium, gefolgt von vier Jahren Praxis. Uuuuh.. vielleicht sollte ich lieber Theme Hospital kaufen und erst mal üben...

gesteckt werden, hat Molyneux Zweifel, daß die Industrie die riesigen Ausgaben auf Dauer verkraften können wird.

"In diese Spiele werden Millionen gesteckt, und die Industrie kann gar nicht anders, als höchst unwirtschaftlich zu arbeiten, wobei immer weniger Leute immer mehr Geld verdienen. Die Fachmessen werden in steigendem Maße von Hollywood-Typen bevölkert, die für das Geld, das sie in die Spiel-Projekte gepumpt haben, auf gewaltige Profite hoffen. Die Stimmung in der Branche hat sich drastisch verändert, und ich glaube, es wird so kommen, wie bei der Schallplattenindustrie: Man schlägt sich um die Stars, und wenn die Geschichte eine Dimension erreicht hat, wo das Produkt nur noch ein farbloses Machwerk ist, dann kommt die Stunde der kleinen, unabhängigen Firmen, wie bei den Indy-Labels der Schallplattenbranche."

Virtuelles ist gestorben

Vertritt Molyneux diesen Standpunkt, weil er das Game-Design als eine Kunstform und weniger als ein Handwerksprodukt betrachtet?

"Wenn Sie von einer Kunstform sprechen, mit der man das Leben der Menschen verändern kann, dann bin ich mir nicht sicher. Aber hier geht es um einen kreativen Prozeß, und dabei sind qualitative Maßstäbe entscheidend." Die technologische Entwicklung schreitet weiter voran. Die neuen Richtungen heißen Virtual Reality und Games Online. Doch Molyneux hat seine eigenen Ansichten über diese sogenannte Revolution der Videospiele. "Ich denke, VR ist gestorben. Was

haben zwei Fernseher, die man sich an den Kopf bindet, mit Spaß und Entspannung zu tun? VR hat sicherlich eine Zukunft, aber nicht in der jetzigen Form, das müßte schon in einer völlig anderen Dimension stattfinden."

Eine vierte Dimension – ob er schon Pläne hat?

"Ich habe darüber noch nicht nachgedacht. Ich habe derzeit noch genug mit der dritten Dimension zu tun!"

Aber was ist mit Internet und Online-Unterhaltung?

"Alle sind ganz begeistert von diesem Internet. Toll, wenn man es für seine E-Mails benutzt. Aber können Sie sich vorstellen, ein 20-MB-Spiel wie Dungeon Keeper zu saugen? Da wirkt ja selbst das Bandlaufwerk des alten Commodore 64 noch schnell wie der Blitz."

Und dann die Kosten! Wir arbeiten trotzdem an einem Demo von Dungeon Keeper, einem Multiplayer-Online-Game für bis zu 64 Mitspieler. Komischerweise müssen wir beim

Design berücksichtigen, daß "normale" Spieler nicht von spielerfahrenen Internet-Freaks abgeschreckt werden dürfen." Wie sähe, bei realistischer Einschätzung, die Zukunft des Peter Molyneux als

Spiel-Designer aus? "Ich habe mir immer scheinbar unerreichbare Ziele gesteckt. Ich habe die Echtzeit-Steuerung vieler Spielfiguren in den Griff bekommen, doch ihrer großen Anzahl, wirken sie noch nicht besonders lebensecht. Jetzt möchte ich eine einzige Figur entwickeln, mit der der Spieler interagieren kann. Mehr möchte ich dazu noch nicht verraten." ☺

**"Ich habe
derzeit noch
genügend mit
der dritten
Dimension
zu tun!"**



TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.Pow, Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden

Tel.05384/1680 Fax. 05384/280 BTX röpke#

Kinderprogramme ab 8 Jahre		Infotainment & Nützliches	
Schildkröte & Hase DV	75,-	10000 Color Cliparts	44,-
Janosch: der kleine Tiger	58,-	60 Jahre Käfer	45,-
Kinder entdecken die Bibel	44,-	Abenteuer Mensch 3D	89,-
Mein erstes Lexikon	129,-	Apollo Interactiv	44,-
Tuneland DV	85,-	Aral Straßenverbindungen BRD	68,-
Zirkus DV	69,-	Biolekt: Meine Rezepte	56,-
Kinderprogramme ab 8 Jahre		Body Works 5.0	69,-
Dr.Brain:		Clint Eastwood	68,-
das verlorene Gedächtnis	68,-	Corel Artshow 6	89,-
Playtoons		Dänicken:	
-Onkel Archibald	69,-	Kontakt mit dem Universum	86,-
-Rummelsdorf hoch 2	69,-	Das Wunder unseres Körpers	169,-
-Das Geheimnis des Schlosses	69,-	D-Info 2	39,-
ECO the dolphin	68,90	D-Steuer (Taxman 96)	39,-
English for Kids	89,-	D-Atlas	39,-
Microsoft Explorapedia DV	79,-	D-Jure	45,-
Sim Town DV	69,-	Die Akte Marilyn	79,90
Urmels Filmstudio	88,-	Die Medici	72,-
Word Attack DV	85,-	Duden die deutsche	
Max & Marie	79,-	Rechtschreibung	68,-
Max & die Geheimformel	79,-	Englisch 1 Plus	79,-
CD-ROM Spiele		Eine kurze Geschichte der Zeit	85,-
11th Hour DV	89,-	Einf.in die klassische Musik	58,-
Albion DV	82,-	Formel 1 Lexikon	49,-
Ascendancy DV	83,-	Gogomobil & Co.	45,-
Bermuda Syndrome DV	78,-	Goethe in Weimar	78,-
Bleifuß DV	58,-	History of the World	99,-
Blind Date DA	57,-	Infopedia	79,-
Cäsar 1	29,-	Le Louvre	88,-
Cäsar 2 DV	82,-	Mathe Workshop DV	88,-
Champion Chip Pool	37,-	Mein Büro 1	
Chessmaster 4000 (WIN 95)	69,-	(7 Vollversionen incl. Works 3.0)	79,-
Chewy Escape from F5 DV	68,-	Mein Büro2	
Comand & Conquer DV	88,-	(7 Vollversionen)	45,-
Comand & Conquer Mission	34,-		
Conqueror AD 1086 DV	82,-	Bei Bestellung von mindestens	
Cybermage DV	82,-	3 CD-ROM eine	
Destruction Derby	88,-	Überraschungs CD GRATIS!!!	
Earthworm Jim (Win95)	74,90		
Evokation DV	78,-	Michelangelo	76,-
Extreme Pinball	68,-	MS Cinemania 96 (WIN 95)	68,-
Fifa Soccer 96 DV	78,-	MS World Atlas (WIN95)	109,-
Frankenstein DV	89,-	MS DOGS	68,-
Full Tilt (WIN 95)	54,-	MS Oceans	79,-
HUGO 3	69,-	MS Wine Guide	68,-
Mech Warrior Ghost Mission	49,-	MS 500 Nations	68,-
Mephisto Genius 2.0	86,-	Moneyline intern.Börsenanalyse	46,-
Monopoly DV	75,-	MTV Unplugged	58,-
Myst DV	69,-	Night Owl 19	35,90
Need for Speed DV	82,-	NTV Jahresrückblick 95	45,-
NHL Hockey 96 DV	79,-	Ozeane Interaktiv	59,-
Panzer General 2 DA	69,-	Patchwork 1/95	39,-
Police Quest Swat DA	86,-	Project Gutenberg 1/96	39,-
Pool Champion Win 95	68,-	Route 66 DV	69,-
Pro Pinball	59,-	RTL Chronik 95	45,-
Quest for Fame	88,-	Stones: Voodoo Lounge	58,-
Rebel Assault 2	74,-	Thomas Mann	84,-
Return to Zork DV	37,-	Teleinfo special	29,-
Sam & Max DV	39,-	The Way Things Work	99,-
Sensible Golf	59,-	Topware Gold 2	39,-
Shanghai Greatest Moments	79,-	Ultimate Human Body	99,-
Shivers DV	82,-	US-Info Business	45,-
Steel Panthers DV	69,-	US-Info Home	45,-
St. Thomas DV	58,-	Varta Hotelführer	89,-
Take your best Shot	19,-	Win Vokabel 3.0 D/E	55,-
TFX 2000 DV	82,-	Win Wörterbuch D/E -E/D	12,-
Tilt DV	66,-	Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-
Time Gate DV	82,-	Welt der CD-ROMs	29,-
The Dark Eye DA	78,-	Yellow Point CD	39,-
Torins Passage DV	88,-		
Trivial Pursuit DV	79,-		
SI Zone 800 Sim City Städte	44,-		
3D Ultra Pinball	74,-		
Warcraft 2	82,-		
Worms DV	69,-		
Lexika			
Bertelsmann Discovery	159,-		
Bertelsmann Unilexikon '96	75,-		
Grollier Encyclopedia 96	69,-		
Infopedia	79,-		
Preisliste KOSTENLOS !			
Gewinnen bei TOPSHARE			
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS			
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat			
tolle Spiele Vollversionen auf CD			
Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte.(Datum des Poststempels)			
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)			



7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

HIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE
JUMP'N RUN DES JAHRES!



- mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- versteckte Geheim- und Bonusräume
- 10 Locations mit über 60 Levels
- schriller Humor bis zum Abwinken



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE



INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

Neues von



Im Norden Englands ist es bitterkalt, darum zieht man es bei Ocean Software auch vor, in der warmen Stube zu bleiben und erstklassige Computerspiele auszutüfteln. Unser England-Korrespondent Lance Concannon hat Wind und Wetter getrotzt und der Firma einen Besuch abgestattet.



Laut Microsofts Encarta CD-Enzyklopädie ist die englische Stadt Manchester insbesondere für ihre historische Textil-industrie, ihren Schifffahrtskanal und die Universität bekannt. Völliger Quatsch, wenn Sie mich fragen. Wer hier in Manchester lebt, weiß, daß die Stadt für drei Dinge berühmt ist: erstens für die gleichnamigen Hosen, zweitens für den wahrscheinlich höchsten Verschmutzungsgrad in ganz Westeuropa und drittens für die Firma Ocean Software Limited, seit mittlerweile über zehn Jahren Produzent von spitzenmäßigen Computerspielen.

Was die Qualitäten und Mode der Manchester-Hosen anbelangt, so hat sicher jeder seine eigene Meinung, und das mit der Umweltverschmutzung ist auch nur eine Sache der Gewöhnung. Stünde also nur noch der dritte Punkt zur Diskussion.

Arcade und Filmumsetzungen

Im Jahre 1983 verfügten die PCs in der Regel über kaum mehr als 640 KB an Speicherplatz, Windows 95 sollte noch zwölf Jahre auf sich warten lassen, und der Pentium-Prozessor war nichts weiter als ein verrückter Traum, der im Hirn eines spinnerten Intel-Technikers herumtanzte. Kein Wunder, daß es noch Jahre dauern sollte, bis die neugegründete Firma Ocean Software mit der Produktion von Spielen für den PC begann.

Im Laufe der 80er Jahre wurde Ocean durch seine meisterhaften Arcade-Umsetzungen und Filmlicenzen berühmt. Angefangen bei Spielen für so alte Formate wie den 3,5K Commodore Vic-20 (ich hatte übrigens auch einen) und den Sinclair Spectrum 48K bis hin zum Amiga und Atari ST – es gab wohl kaum einen Computerbesitzer, der nicht mindestens ein Ocean-Game kannte.

Gegen Ende des Jahrzehnts machte sich jedoch langsam eine gewisse Ernüchterung breit, denn die Filmlicenzen begannen, sich immer mehr zu ähneln. Schnell



Früher waren Spectrum, C64 und Atari die Renner – und Ocean war dabei!

wurde klar, daß man den Kunden nicht immer wieder dieselben Games vorsetzen konnte, selbst wenn die Grafiken sensationeller wurden.

Doch die hartgesottenen Jungs von Ocean wollten sich nicht so einfach unterkriegen lassen. Die Produktion der billigen Spielhallen-Konversionen wurde eingestellt, und Tribe wurde gegründet, ein Pool von unerhört talentierten Programmierern, Designern und sonstigen Produktionsmitarbeitern. Zusammen mit den hauseigenen Entwicklern konnten Teams wie Digital Image Design (verantwortlich für das exzellente TFX und den Nachfolger TFX: EF2000) und Team 17 erstaunliche Erfolge verbuchen.

Hollywood in Manchester Von nun an ließ sich Oceans Aufstieg nicht mehr bremsen. Immer mehr Qualitätsspiele wurden auf den Markt gebracht, und insbesondere die Hollywood-Lizenzen sind, verglichen mit den alten, tristen Plattformern, ein Quantensprung vorwärts. Ein Beispiel unter vielen ist Jurassic Park. Allein der Titel hätte schon einen enormen Kassenerfolg garantiert, doch die Entwickler haben



TFX: EF2000 – einer der größten Ocean Hits

sich größte Mühe gegeben, auch das Spiel selbst zu einem unterhaltsamen und spannenden Abenteuer zu machen. Das Echo in der Fachpresse war hervorragend.

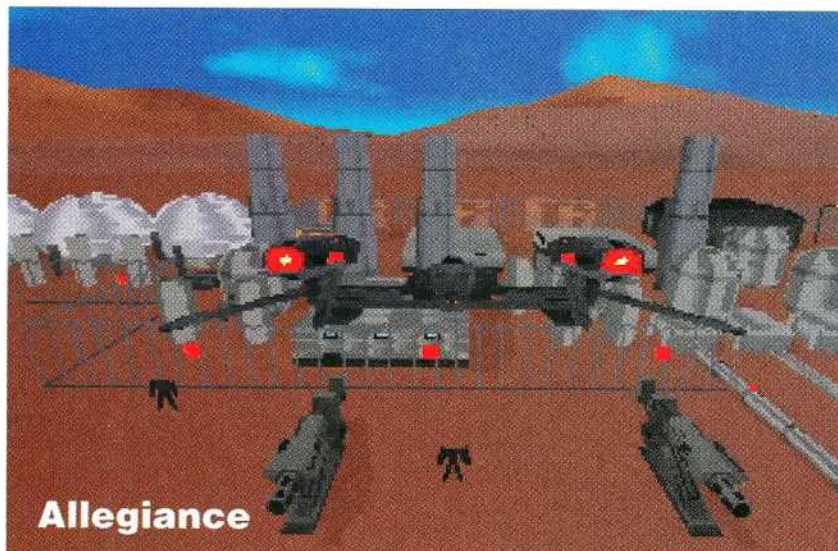
Für die Verlage der Spieleindustrie ist es unerlässlich, durch Steigerung sowohl der Anzahl als auch der Qualität der Spiele eine Erfolgswelle so lange wie möglich auszukosten, wenn sie gegenüber der Konkurrenz die Nase vorn behalten wollen. Oceans PC-Spiele-Kalender für das Jahr 1996 sieht besonders vielversprechend aus, und wenn auch nur die Hälfte von dem in Erfüllung geht, was uns die Firma versprochen hat, dann können wir

uns in den nächsten Monaten auf einiges gefaßt machen.

Wann die einzelnen Games in den Handel kommen werden, steht noch nicht definitiv fest – da es bei Ocean keine Aktionäre gibt, die man ruhigstellen müßte, kann sich die Firma in Ruhe dem Testen und Verfeinern der Spiele widmen, ohne ständig der schnellen Mark hinterherjagen zu müssen. Mein Dank gilt Andy Hughes und dem Ocean-Team, die sich trotz ihres hektischen Terminkalenders Zeit für uns hatten.

Allegiance

In diesem Game schlüpft der Spieler

**Allegiance****Vanished Powers****Deathrace**

in die Rolle eines typischen Helden, eines Streiters für Wahrheit, Gerechtigkeit und Wohlfahrt in den USA. In Ihrem Kampf gegen Spione, Terroristen und – natürlich – südamerikanische Drogenbosse müssen Sie sich gegen über 50 verschiedene Gegner zur Wehr setzen. Aber keine Panik! Die Programmierer lassen Sie nicht im Stich und stellen Ihnen ein ebenso tödliches wie unterhaltsames Waffenarsenal zur Verfügung, mit dem Sie sich austoben können.

Aber hier geht es um weit mehr als nur den Kampf gegen die Mächte des Bösen. Während des Spiels haben Sie zehn Missionen mit höchst cleveren Rätseln und Tricks zu bewältigen. Die Missionen werden Sie kreuz und quer über den gesamten Erdball führen – von Attentaten bis hin zu Sabotage ist alles dabei.

Die glücklichen Besitzer leistungsstarker Rechner werden sich bei Allegiance insbesondere über den zusätzlichen SVGA-Support freuen. Sollten Sie darüber hinaus noch Zugang zu einem Netz mit rechenstarken PCs haben, kommen Sie in den herzhaften Genuß der Multiplayer-Option. Endlich können Sie Ihren Freunden und Kollegen zeigen, was wirklich in Ihnen steckt. Ocean kündigt Allegiance für das erste Quartal '96 an; also dürfte es dieser Tage auch reviewfähig sein.

Deathrace

Können Sie sich Formel Eins-Rennen in gepanzerten und mit schweren Maschinengewehren bewaffneten Fahrzeugen vorstellen? Wenn ja, haben Sie schon mal eine vage Vorstellung, worum es sich bei Deathrace dreht. Die Ausgangssituation: Der gesamte Planet wird von einer riesigen korrupten Organisation namens Maxi-Corp beherrscht, und bei Deathrace handelt es sich um die derzeit angesagteste Fernsehshow der Welt.

Eigentlich ist die Erde der Zukunft gar kein übler Ort, und jeder ist mit sich und der Welt zufrieden. Doch der Held der Geschichte (also Sie!) entdeckt, daß Maxi-Corp heimlich, still und leise Großteile der Bevölkerung durch Bio-Klone ersetzt. Sie ahnen's vermutlich schon: Der einzige Weg für Sie, diesem unfeinen Treiben einen Riegel vorzuschieben, ist Ihre erfolgreiche Teilnahme am Deathrace. Aber Sie haben ja ohnehin nur nach einem fadenscheinigen Vorwand gesucht, um sich Hals über Kopf in ein futuristisches Rennabenteuer zu stürzen und alles, was Ihnen blöde kommt, in die Luft zu jagen. Hört sich nach 'ner Menge Spaß an, besonders wenn ich da an die Netz-Option denke.

Vanished Powers

Schwertkämpfe und Zauberkräfte! In diesem isometrischen 3-D-Action-Abenteuer spielen Sie die Rolle eines jungen Bauernlummels, der eigentlich nur ein wenig Aufregung in sein Leben bringen möchte und plötzlich das Schicksal des ganzen Universums samt allen darin vorkommenden Lebens am Hals hat. Typisch! Der Held der Geschichte, er läßt sich mit Vorliebe Richard rufen, begibt sich auf die Suche nach einem magischen Siegel. Dieses Siegel verleiht der Göttin Lyra ausreichend Kraft, um das Schicksal der Menschheit und allen übrigen Kröpfzeugs wieder in den Griff zu kriegen.

Witchwood

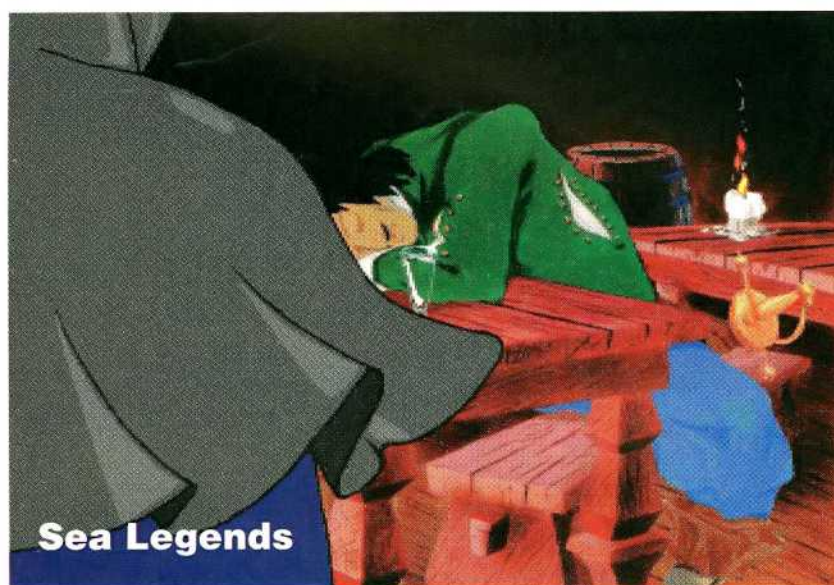
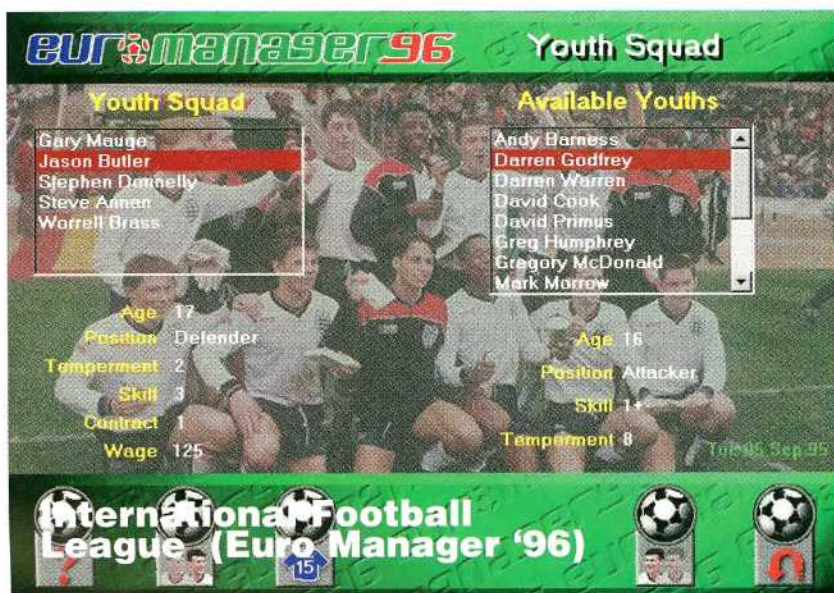
Dieses Spiel ist Oceans erster Versuch, das Genre der niedlichen und knuffigen Plattformer, das man bislang überwiegend bei den Konsolenformaten beheimatet glaubte, auf den PC zu übertragen. Andere Firmen haben's bereits geprobt und sind auf die Nase gefallen. Doch Ocean verspricht uns, mit Witchwood einen neuen Weg einzuschlagen: Die Möglichkeiten des PCs sollen besser ausgenutzt werden, und das Game soll zahlreiche Features und Extras enthalten, die man in diesem Genre bislang vergebens gesucht hat.

Pip, der Held des Spiels, muß sich mit ganzen Horden von Fieslingen auseinandersetzen, um das Land Witchwood von einem verhängnisvollen Zauber zu erlösen. Über 1000 Orte, die Sie erforschen müssen, über 60 Personen, mit denen Sie ein Schwätzchen halten können und natürlich Hunderte von Puzzles dürften Garant für monatelanges Spielvergnügen sein.

Zu den Features von Witchwood zählt ein superflüssiges 360°-Scrolling, eine Animationsrate von 70 Frames pro Sekunde sowie – bei der CD-Version – gesprochene Dialoge. Halt, halt! Besitzer prähistorischer PCs müssen diesmal nicht in die Röhre schauen, denn diese Features können Sie bereits mit einem 40MHz 386er genießen, so lautet jedenfalls die Mindestspezifikation. Sicher ist Witchwood kein Spiel für jedermann, doch es füllt eine lange unbesetzte Marktnische und wird bei den Fans des Genres für viele spaßige Stunden sorgen. Der Titel wird etwa um Ostern in den Handel kommen.

International Football League

Wenn Sie schon immer mal eine eigene Fußballmannschaft managen wollten und bei Statistiken rund um diesen Sport feuchte Augen kriegen, dann habe ich hier einen ganz heißen Tip für Sie! In IFL treffen Sie alle wichtigen europäischen Ligen wieder, darunter auch die erste und zweite Bundesliga. Außerdem wird



das Spiel komplett in die deutsche Sprache übertragen. Das Game enthält Unmengen interessanter Details und Liga-Statistiken aus den vergangenen fünf Jahren, dazu aktuelle Infos über 400 Fußballvereine mit insgesamt über 12.000 aktiven Spielern.

Ihr Team kann an vielen nationalen und europäischen Ligen und Wettbewerben teilnehmen. Zwar liegt der Schwerpunkt des Spiels deutlich auf seiten eines statistisch akkuraten Team-Managements, doch wenn's Ihnen mal in den Schuhen juckt, steht Ihnen auch ein kleiner Game-Modus zur Verfügung. Mit einer Online-Version des Spiels wird es demnächst auch möglich sein, gegen andere Fußballfans anzutreten.

IFL wird sowohl in einer Windows- als auch in einer Mac-Version erhältlich sein und hat durchaus das Zeug, sich zur definitiven Fußball-Management-Simulation zu mausern. Leider werden wir uns noch bis Oktober gedulden müssen.

Sea Legends

Ein Spiel für alle, die sich nach der guten alten Zeit zurücksehnen, als Draufgänger und Abenteuer die Weltmeere umsegelten. Mit einer kleinen Fregatte und einem kärglichen Startkapital ausgerüstet, versuchen Sie, durch Handelsreisen in der Karibik Ihr Glück zu machen. Wir haben hier den klassischen Mix aus Kampf und Kommerz, der schon in Spielen wie Elite und Tai Pan Erfolge feiern konnte. Doch Sea Legends hat noch mehr zu bieten: Neben dem Werkeln an Ihrer Karriereleiter müssen Sie auch noch das Rätsel um einen gestohlenen Ohrring aufklären, den Ihnen seinerzeit Ihr Papi vermacht hat.

Als ob Seegefechte, Schwertduelle und der tägliche Streß, den Sie mit Ihrer Handelsgesellschaft haben, nicht genug wären, schwirrt Ihnen auch noch ständig Ihr Mädel im Kopf herum. Die Gute wartet daheim auf Sie und will Ihnen erst das Ja-Wort geben, wenn Sie steinreich geworden sind.

Arc of Doom

Ocean charakterisiert diesen Titel als eine Mischung aus Akte X und James Bond. Das Rollenspiel-Abenteuer überträgt dem Spieler die Leitung eines Teams von Spezialisten, die den Auftrag haben, eine Reihe unerklärlicher Naturkatastrophen zu erforschen. Schnell wird klar, daß Aliens ihre Finger im Spiel haben, und Ihre Aufgabe ist es, dem liederlichen Treiben dieser Unholde Einhalt zu gebieten. Dazu steht Ihnen eine umfassende Datenbank mit vielen Informationen und eine Palette teurer Spielzeuge, z.B. Kampf-Jets und Mini-U-Boote, zur Verfügung. Finden Sie heraus, was hier wirklich vorgeht, und überlegen Sie sich, was Sie dagegen unternehmen wollen! Denn Sie kennen ja die alte Leier: Wenn Sie's nicht tun, tut's sowieso kein Schwein, und dann hat sich's ausgedreht mit Mutter Erde...

Iron Angel

In dieser futuristischen Flugsimulation sitzen Sie am Steuerknüppel eines Kampfflugzeuges, das in der Lage ist, die Erdatmosphäre zu verlassen und feindliche Raumstationen und Satelliten anzugreifen. Im Auftrag der Vereinten Nationen sollen Sie den Ausbruch eines dritten Weltkrieges verhindern, indem Sie die Militärstützpunkte der Supermächte im Orbit zerstören sowie große Städte und Industrieanlagen verteidigen.

In Iron Angel geht es weniger um Wirklichkeitsnähe als um fesselndes Gameplay. Das bedeutet, Ihr Jet wird mit einem ganzen Arsenal an futuristischen Waffen ausgerüstet, und mit einem speziellen Schwebflug-Modus können Sie sogar bei geringer Geschwindigkeit Städte durchfliegen. Das Spiel enthält drei Campaigns, die aus jeweils 25 zusammenhängenden Missionen bestehen. Während dieser Einsätze können Sie sich auf Begegnungen mit über 100 verschiedenen Raumschiffen gefaßt machen. Na, wenn das nichts ist!

Preview

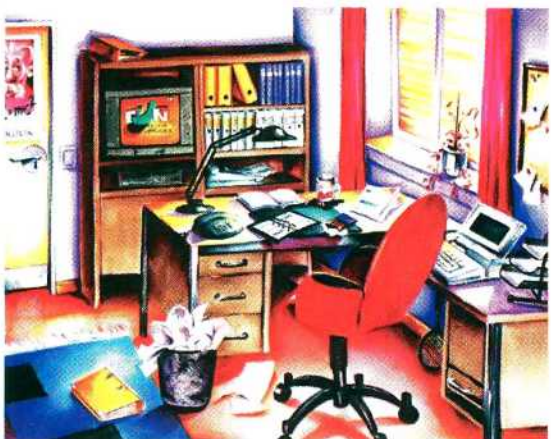
MAG!

Greenwood • in Kürze



Da freut sich das alte Herz: Endlich wird unser Redakteursjob mal kräftig unter die Lupe genommen. Das Zauberwort heißt MAG!, kommt von Greenwood und dreht sich darum, einen Verlag zum Erfolg zu führen. Die Namen der Akteure sind übrigens ebenfalls real – soweit möglich, hat Greenwood alle Spieleredakteure berücksichtigt.

Als Grafikelemente werden Auszüge aus dem ersten und inzwischen eingestellten Computerspiel-Magazin überhaupt, dem Aktuellen Software Markt (ASM), eingefügt, bei der sich auch einige jetzige PR-Manager aus der Softwarebranche ihre ersten Sporen verdienen. Aus gegebenem Anlaß gehen Erinnerungsgrüße an die früheren Kollegen Eva, Guido, Hans Joachim, Manni, Sandra und Uli sowie den Rest der Ex-Crew.



Die interessantesten Neuerscheinungen der nächsten Wochen, für Sie kurz beleuchtet.

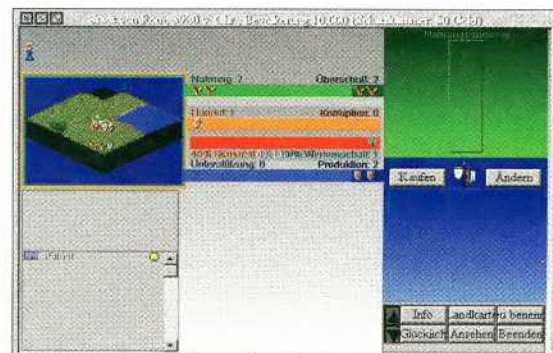
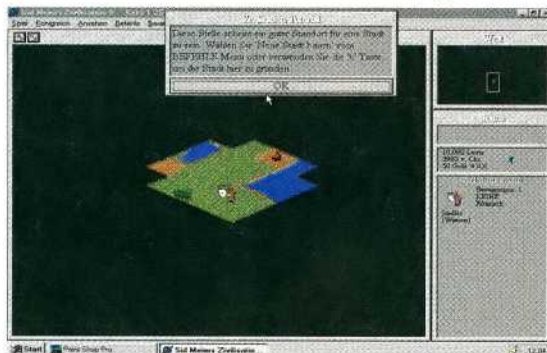
Civilization 2

Microprose • in Kürze

Sid Meier schlägt wieder zu: Das meistverkaufte Strategie-Spiel aller Zeiten wird fortgesetzt. Wie bereits im Vorgänger, werden Sie zunächst Ihre Stadt gründen, um hiernach ein Rechts-, Wirtschafts-, Sozialsystem und politisches Gefüge sowie Verteidigungsarmee aufzustellen.

Doch diesmal stehen Ihnen mehr Möglichkeiten

zur Verfügung, eine verbesserte Technologie, Weltwunder, aber auch mehr diplomatische Entscheidungen und kriegerische Auseinandersetzungen werden Sie zu bewältigen haben. Selbstverständlich wurde auch optisch gefeilt. Es sieht alles danach aus, als ob Civilization II einer der großen Renner des Jahres wird.

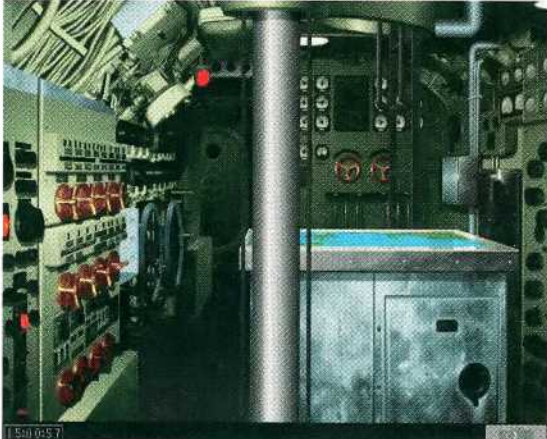


Silent Hunter

Mindscape • in Kürze

Oft angekündigt und immer wieder verschoben, jetzt soll es endlich so weit sein. Während Sie diese PC POWER lesen, soll hauseigene Mindscape-U-Boot auf Tauchstation gehen, und Sie können dabei sein. Als Kommandant eines amerikanischen U-Boots dürfen Sie sich gleich ein authentisches Schiff aus dem II. Weltkrieg aussuchen. Ob Gato, Balao, Tambour oder Salmon – alle sind mit am Start.

In einer Fülle von Missionen können Sie feindliche Häfen zerstören, die meist frequentierten Schiffsfahrtswege durchstöbern und vieles mehr. Um das Ganze möglichst realitätsnah zu gestalten, hat sich Mindscape Bud Gruner, den hochdekorierten ehemaligen Kommandanten der USS Skate, als technischen Berater angeheuert. Na dann, Schiff ahoi – oder wie sagt man unter Wasser? Käpt'n, wir sind gespannt!



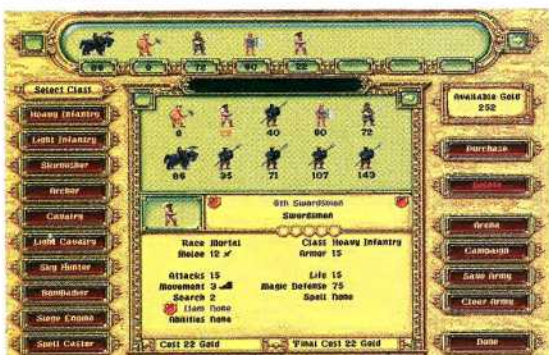
Fantasy General

Mindscape ● April

In der vor allem durch Panzer General bekannten 5-Star-Reihe wird in den nächsten Wochen ein Strategiespiel der ganz anderen Art erscheinen. Auf fünf verschiedenen Kontinenten bekämpfen Sie als Befehlshaber einer bunt gemischten Truppe aus Fantasy-Gestalten ebensolche Gegner. Orcs, Drachen, Samurai und andere Fabelwesen erwarten Ihre Befehle.

Selbstverständlich können auch Zauberer mit

unterschiedlich wirkungsvollen Formeln eingesetzt werden. Dafür, daß ansonsten alles in bewährten Bahnen abläuft, sorgt die aus Panzer General bekannte Engine. Jeder Spieler, der an diesem Klassiker Gefallen gefunden hat, wird sich auch in Fantasy General auf Anhieb zurecht finden. Bleibt abzuwarten, ob dieser ungewöhnliche Genre-Mix bei den Spielern auf Gegenliebe stoßen wird. Ein ausführliches Review ist für die nächste Ausgabe geplant.



Termine, Termine



Larry-Fans zum nunmehr siebenten Mal auf ihre Kosten. Über alle drei Produkte werden wir in Kürze ausführlich berichten.

Unterdessen haben zwei andere Companies die Erscheinungsdaten ihrer Games mal wieder nach hinten geschoben. So erscheint Heart of Darkness von Virgin aller Voraussicht nach erst im Juni. Gleiches gilt für Blue Bytes Schleichfahrt.



Ein Produkt ganz anderer Art soll dieser Tage das Licht der Welt erblicken (für alle, die dieses Heft im März lesen: Gemeint ist der April!). Die Betonung liegt auf soll, denn es kann sehr leicht etwas dazwischen kommen, was aber nicht am Hersteller liegt. Es geht um die Vollversion zu Duke Nukem 3-D; die Sharewarefassung ist bereits erhältlich. Derzeit kursieren nämlich Gerüchte, daß sich eine gewisse Institution mit diesem Spiel auseinandersetzt. Nicht zuletzt aus diesem Grund haben wir auch darauf verzichtet, das Teil zu testen und besagte Sharewareversion auf die CD zu packen. Allerdings sollte jeder Actionfreak sich das Teil zulegen, solange man es noch "darf"...

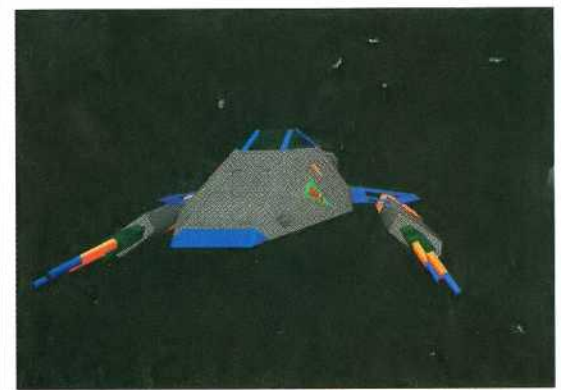


Renegade 2: Return to Jacob's Star

Mindscape ● in Kürze

Der Vorgänger war gar nicht mal so schlecht. Allerdings ereilte ihn seinerzeit das Schicksal vieler Weltraum-Ballereien: Er ging mit fliegenden Fahnen unter im Sperrfeuer von Wing Commander III. Renegade 2 knüpft nahtlos an die Geschichte des ersten Teils an. Auch die erprobte und für gut befundene Technik kommt wieder zum Einsatz, allerdings stehen einige Verbesserungen ins Haus.

Diesmal gibt es 60 Missionen, zwei neue Schiffe und einen brandneuen Hologramm Mission Editor – was auch immer sich hinter dieser Bezeichnung verbergen mag. Der besondere Clou liegt aber in der Unterstützung der DSVD-Technologie. Besitzer von Modem und Mikrophon können nicht nur gegeneinander spielen, sondern sich mit Hilfe der gleichzeitigen Stimmübertragung auch verbal auf das Übelste bekämpfen. So kann man Freunde verlieren...



APRIL 1996 PC POWER

COMING SOON

PC REVIEW NEWS

Im Zeichen des Hundes

Mit 3-D-Spielen von bisher unbekannter Qualität will das englische Software-Haus Criterion den Markt aufrollen. Für den Herbst 1996 ist das erste Game mit dem Titel **Scorched Planet** angekündigt. Lorenz Steinke überzeugte sich in München von den Fähigkeiten der Criterion-Programmierer.

Die Firma Criterion Software war bisher unter Insidern vor allem als Hersteller exzellenter Echtzeit-3-D-Software bekannt. So gehört Criterion's Entwicklerpaket RenderWare zu den Standard-Werkzeugen für die Programmierung von 3-D-Spielen und Online-3-D-Grafik. Auf der Liste der Lizenznehmer stehen so bedeutende Namen wie INTEL, Sony und Netscape.

Nun will die im englischen Guildford angesiedelte Tochter des Elektronikmultis Canon den Spielmarkt mit eigener 3-D-Software erobern. Im Herbst 1996 wird mit **Scorched Planet** der erste von vorerst drei Criterion-Titeln fertiggestellt sein. Auf Basis der hauseigenen Grafik-Software sollen dann weitere 3-D-Spiele folgen.

Neue Ära der 3-D-Grafik

Bei unserem Treffen in München begrüßen mich Criterion-Geschäftsführer David Lau-Kee und Verkaufsleiterin Maria Johnson mit vielversprechenden Ankündigungen: Eine neue Grafik-Ära wollen sie einläuten. Erstmals soll es möglich sein, 3-D-Technik mit bisher unbekannter Detailtreue und Objektvielfalt auf den Markt zu bringen.

Als Beweis führt mir David eine erste



Der "Kopf" von Criterion:
Geschäftsführer David Lau-Kee



Bei Dive geht es mächtig tief runter: Mit dem U-Boot durch unbekannte Unterwasserwelten

Alpha-Version von **Scorched Planet** vor. Dieses Spiel ist eine Mischung aus Strategie- und Action-Game. Held der Handlung ist der Pilot eines Fracht-Raumschiffes auf dem Planeten Dator 5. Der ehemalige Kampfflieger ist durch Alkohol und psychische Krisen zum gewöhnlichen Frachterkapitän abgestiegen. Als jedoch die Voraxianischen Horden aus heiterem Himmel den Planeten Dator 5 überfallen, erwacht in ihm der alte Kampfgeist. Er holt sein verstaubtes Raumschiff aus dem untersten Laderaum hervor und startet zum Angriff gegen die übermächtigen Voraxianer.

In insgesamt 18 Missionen muß der Held die richtige Mischung aus Taktik und Feuerkraft zeigen, um die

menschliche Rasse auf Dator 5 vor dem Aussterben zu bewahren. Seine Aufgabe ist es, mit dem Raumschiff, das sich auf Knopfdruck in einen Panzer verwandelt, möglichst viele Menschen und Ressourcen zu retten und gleichzeitig die angreifenden Feinde abzuhalten. Besonders wichtig

sei bei diesem Spiel der strategische Aspekt, erklärt man mir. Wer einfach nur versucht, möglichst viele Voraxianer zu töten, kommt nicht weit. Erst die richtige Mischung aus Taktik und Kampfeinsatz führt zum Ziel.

Richtig spannend wird es, wenn bis zu acht Personen gleichzeitig spielen.



Für den richtigen Biß soll der Hund im Criterion-Logo sorgen



Damit fing alles an: Dank CyberStreet kam Criterion die Idee, Spiele zu programmieren



Von dem für Weihnachten 1996 geplanten AquaTek gibt es bisher nur Screenshots zu sehen

Denn dann führt nur gemeinsames und überlegtes Handeln zum Ziel. Jeder Spieler bekommt eine Kolonie anvertraut, muß aber auch seinen Mitspielern helfen, um schließlich gemeinsam Dator 5 zu retten.

"Wer sich typisch menschlich verhält, nach dem Motto 'Mir ist egal,

was bei Dir passiert, Hauptsache, ich rette meine Kolonie', der verliert auf jeden Fall", lacht David.

Die Grafik bei diesem Spiel gehört tatsächlich zum Besten, was ich je auf einem Computermonitor gesehen habe. Während das Raumschiff durch die Landschaft von Dator 5 fliegt oder



Das Entwickler-Team von Scorched Planet: Ein bißchen verrückt sollte man in diesem Job schon sein



Scorched Planet ist kein Spiel für Hitzköpfe: Nur die richtige Mischung aus Taktik und Mut führt zum Ziel

als Panzer zwischen den Hügeln umher kurvt, sorgt die Grafik-Engine für echtes Mittendrin-Feeling. Besonders plastisch wirken die sich in Abhängigkeit von den Lichtverhältnissen verändernden Hintergrund-Texturen und die Schatten unter den zahlreichen Figuren auf dem Bildschirm. Bis zu 50 einzeln bewegte Objekte lassen sich gleichzeitig darstellen, verspricht David.

Noch mehr Games gefällig?

Scorched Planet ist jedoch nicht das einzige Spiel, mit dem Criterion glänzen kann. Auch Dive, die zweite Alpha-Version, die man mir vorführt, beeindruckt mit ausgefeilter Grafik.

Wir dürfen gespannt sein, was auf uns zukommt.

Bei diesem für Ende 1996 angekündigten Strategie-Adventure muß der Spieler ein U-Boot steuern, mit dem verschiedene Aufgaben in einer feindlichen Unterwasserwelt zu lösen sind.

Hier zeigt sich ebenfalls die Handschrift der Criterion-Programmierer: Feinste Texturen und perspektivisch richtige Darstellung auch im Nahbereich unter dem U-Boot.

"Damit haben die Grafik-Engines anderer Hersteller oft Probleme", erklärt David.

Das dritte Spiel im Criterion-Bund(l)e heißt AquaTek. Mit diesem explosiven Rennboot-Abenteuer wird das diesjährige Weihnachtsgeschäft angepeilt. Bisher gibt es von AquaTek allerdings noch nicht mehr als ein paar Screenshots zu sehen.

Echt bissig

Die Idee, Spiele zu programmieren, kam Criterion eher zufällig. Auslöser war das Game CyberStreet, das eigentlich nur zwecks Demonstration der Fähigkeiten von RenderWare entwickelt wurde. Doch als das Game

schließlich fertig war, fand man es so gut, daß man sich entschloß, künftig eigene Spiele zu produzieren.

"Wir haben uns diesen Schritt in die Spiele-Entwicklung reiflich überlegt", betont David. Ein Maskottchen-Logo für die Firma war schnell gefunden: Ein kleiner Hund mit übergroßen Beißwerkzeugen läuft durch den Vorspann jedes Criterion-Games und macht wilde Faxen.

Durchaus passend, denn schließlich will man der Konkurrenz so richtig die Zähne zeigen. Zu diesem Zweck wurde die Firma mit derzeit 25 Mitarbeitern gründlich umstrukturiert. Insgesamt drei Entwickler-Teams entstanden im letzten Jahr, die jeweils an verschiedenen Titeln arbeiten. Viele Mitarbeiter haben bereits Erfahrung im Spiele-Bereich gesammelt, zum Beispiel als Co-Autoren von Klassikern wie "The 7th Guest" und "Tournament Pool" oder der unvergessenen Atari-Games "Bellum" und "Electraglide".

Die Zeichen in Guildford stehen auf Wachstum. Nach dem kürzlich abgeschlossenen Umzug in größere Räumlichkeiten werden nun weitere kreative Köpfe gesucht, um das Tempo in der Spiele-Entwicklung zu erhöhen.

Auch einen Partner für den Vertrieb gibt es schon: Virgin übernimmt den Verkauf der Criterion-Spiele. Tim Chaney, Geschäftsführer von Virgin Interactive, zeigt sich sehr zufrieden über die Zusammenarbeit mit dem britischen Software-Hersteller:

"Seit einiger Zeit sind wir auf der Suche nach einem auf 3-D-Spiele spezialisierten Entwickler für eine erweiterte Vielfalt unseres Angebots gewesen. Mit den Criterion Studios haben wir diesen Entwickler gefunden." Bleibt nur zu wünschen, daß Tim Chaney hier den richtigen Riecher bewiesen hat. Was mir in München gezeigt wurde, sah jedenfalls sehr vielversprechend aus. Wir dürfen also gespannt sein, was aus Guildford auf uns zukommt. ☺

DIE SIEDLER II

VENI, VIDI, VICI

Martin Mirbach läßt sich von Blue Bytes Projektleiter Thomas Häuser in die Geheimnisse der Fortsetzung von Die Siedler einweihen.

Manchmal packt einen eben das Fernweh. In meinem Falle hat es diesmal zwar nicht zu einem dreiwöchigen Trip auf eine einsame Karibik-Insel gereicht, sondern nur zu einem Besuch bei Blue Byte in Mülheim. Dafür gab es hier neben einem kleinen Imbiß die Präsentation eines neuen Spiels. Es ging um "Die Siedler II", den Nachfolger des überaus erfolgreichen Titels "Die Siedler", der einige von Ihnen sicher nächtelang wachgehalten hat. Nun stehen solche Nachfolger ja häufig in dem Ruf, nichts weiter als der wenig innovative Abklatsch eines gewinnträchtigen Produkts zu sein.

Bei Blue Byte dagegen hatte man zuletzt schon mit dem dritten Teil der Battle Isle-Saga bewiesen, daß dies ganz und gar nicht der Fall sein muß. Ich freute mich jedenfalls auf meinen Besuch und beginne nun mit der Besiedlung dieser Heftseite...

Eroberer wie wir

Einmal mehr wird es darum gehen, mit einem kleinen Volk ein komplett funktionsfähiges ökonomisches System aufzubauen. In diesem Fall handelt es sich bei den Auserwählten um die Besatzung eines römischen Schiffes, das an einer einsamen Küste gestrandet ist. Inmitten solch unberührter Natur gibt es alles, was auch das Herz eines jeden Irland-Touristen bis zum Anschlag poltern lassen würde: Wald, Moore, Höhlen, gewaltige Steininformationen und gelegentlich Winter. Okay, darüber hinaus sind noch Wüsten und Lavamassen vorhanden, aber die passen nicht so recht in meinen sorgsam konstruierten Vergleich und sollen daher gesondert erwähnt werden.

In dieser Umgebung sollen Sie als Spieler Ihr Volk dazu veranlassen, Häuser und Straßen zu bauen, eine Armee aufzustellen, zu jagen, Bier



Projektleiter Thomas Häuser, blaß und übernachtigt – ein Tribut an die letzte Entwicklungsphase des Spiels

zu brauen (jajawohl, das ist tatsächlich möglich!) und einiges andere mehr. Seit "Das Leben des Brian" ist Ihnen ja bekannt, daß es sich bei den Römern um eine tolle Rasse handelt – es wird also schon schief gehen.

Es erwarten Sie aber nur Dinge, die seh- und nachvollziehbar sind. Projektleiter Thomas Häuser erklärt warum:

"Wir hatten daran gedacht, noch andere Features einzubauen, die

aber letztendlich nicht in das Spiel gepaßt hätten. Zauberer und magische Formeln wird es ebenso wenig geben wie unvorhersehbare Naturkatastrophen. Was bringt es dem Spieler, wenn er mit der Bildschirrmeldung 'Ihr Dorf wurde soeben von einer Springflut überschwemmt' konfrontiert wird? Da ist es reizvoller, den Spieler in die Nähe eines Vulkans zu locken, weil dort reiche Goldvorkommen lagern. Hier ist das Risiko, in glühender Lava zu versinken, zumindest von Anfang an bekannt."

Wir sind nicht allein

Insgesamt werden in Die Siedler II über dreißig verschiedene Einheiten vorhanden sein, die alle in der Lage sind, spezifische Aufgaben zu übernehmen. Eine wirtschaftliche Platzierung dieser Einheiten erweist sich dabei als Grundvoraussetzung für den Erfolg. Den Holzfäller im Steinbruch auszusetzen, und das Bergwerk dafür im Schatten des Waldes zu errichten, ist also sicher der falsche Weg. Im Vergleich zum Vorgänger steht nämlich die Produktivität wesentlich mehr im Vordergrund, der Aufbau einer fluktuierenden Wirtschaft sollte stets das oberste Ziel Ihrer Bemühungen bleiben. Denn nur so läßt sich ein Bestand an Gold erwirtschaften, der letztendlich auch dem einfachen Soldaten zu Gute kommt. Sollte man dieses Spiel vielleicht unserem "Bündnis für Arbeit" zur gefälligen Kenntnisnahme vorlegen?

Neben den eigenen Römern wird



Kurz nach der Ankunft in einer fremden Welt: Eine römische Siedlung in ihren Anfängen



Die Asiaten bringen ihre eigenen architektonischen Vorstellungen mit

es noch drei weitere Völker geben: Wikinger, Asiaten und Afrikaner. Jedes Volk ist leicht an seinem äußeren Erscheinungsbild zu erkennen und bringt gleichzeitig die für sein Land typische Architektur in das Spiel ein. So wohnen die Afrikaner in Hütten mit Strohdach, und die Asiaten bevorzugen verspielte Gebäude mit rundlichen Formen.

So sehr diese Eigenschaften Ihrem Auge auch schmeicheln mögen, mitunter sind diese Völker Ihrem Drang zur Expansion einfach im Weg. Da hilft nur ein Rezept: Krieg führen, feindliches Volk besiegen und Land in Besitz nehmen. Sechs verschiedene Soldaten-Typen stehen Ihnen hierfür zur Verfügung. Dazu Aussichtstürme, von denen aus Sie die Grenzen Ihres eigenen Reiches überblicken können, und Katapulte zur Verteidigung Ihres Territoriums.

"Ursprünglich dachten wir noch an die Möglichkeit zur Errichtung einer Stadtmauer", so Thomas Häuser, "das war allerdings nicht nur programmieretechnisch problematisch, sondern hätte auch noch eine Reihe weiterer Maßnahmen erfordert. So hätten beispielsweise sämtliche Katapulte mobil und nicht – wie es schließlich geschehen ist – stationär angelegt werden müssen. Außerdem wollten wir den Schwerpunkt des

Spiels ganz eindeutig auf Expansion und nicht auf eine bloße Städtebau-Simulation legen." So hat man sich also zum Wohle des Spiels von dieser Möglichkeit verabschieden müssen – Sie sehen, auch Entwickler von Computerspielen können Ihrer Phantasie nicht unbegrenzten Freilauf lassen.

Komfort und schöne Optik

Als reines DOS-Spiel konzipiert, wird "Die Siedler II" aber auch mit Autostart unter Windows 95 spielbar sein. Überhaupt orientiert sich die gesamte Oberfläche und Benutzerführung stark an der beliebten Windowstechnik. Sie können auch während des Spiels verschiedene Fenster öffnen und beliebig auf dem Bildschirm verschieben. Die Steuerung erfolgt nahezu komplett über die Maus, lediglich einige Sonderfunktionen, wie das Einblenden von Gebäudebezeichnungen, lassen sich über die Tastatur aufrufen. Zusammen mit der komfortablen Online-Hilfe erleichtert diese Form der Steuerung den Spieleinstieg ungemein.

Neben der komplett deutschen Sprachausgabe stechen außerdem die mit viel Liebe zum Detail erstellten Grafiken ins Auge. Spielegrafiken und sämtliche



Auch der Einsatz von Schiffen ist diesmal möglich

EIN KLEINER VORGESCHMACK

Ein kurzes Intro zeigt dem Spieler, worum es geht. Und die schönen Grafiken machen Appetit auf mehr. Sehen Sie selbst...



Der Kapitän ahnt noch nicht, was ihn erwartet



Endlich! Land in Sicht – die Eroberung neuer Welten steht unmittelbar bevor



Nicht immer sind die Fahrwasser so ruhig wie auf diesem Bild

Gebäude wurden mit der Hand gezeichnet und lassen Kreativität der Zeichner aus jedem Blickwinkel erkennen. Goraud-Shading und Texture-Mapping tragen außerdem ihr Scherflein zu einer ausgefeilten Optik bei. Und der Spieler hat permanent die Möglichkeit, neue Kleinigkeiten zu entdecken, die das Spiel amüsant und authentisch zugleich wirken lassen.

Seien Sie also von den schlitzförmigen Augen der asiatischen Spielfiguren ebenso wenig überrascht wie von einem reich bevölkerten Wald mit Hasen, Bären und Elchen. Sie sollten jedoch nie vergessen, daß historische Wahrheiten für dieses Spiel nicht so wichtig sind wie der Unterhaltungsfaktor. So wird sich der durchschnittliche Mitteleuropäer bestimmt in den meisten Kenntnissen und Vorstellungen bestätigt finden, bei dem hochspezialisierten Geschichtsforscher dürfte das öfter ein verschmitztes Lächeln übers Gesicht huschen.

Viel Spiel fürs Geld

"Um die zehn Kapitel komplett durchzuspielen, wird man etwa 40 bis 50 Stunden benötigen", meint

Thomas Häuser. "Wir werden dem Spiel aber noch Extra-Karten beifügen, die man sich vorknöpfen kann, wenn man ansonsten schon alles erreicht hat. Hierfür sollte man noch einmal dieselbe Spieldauer veranschlagen." Die einzelnen Kapitel sind dabei so ausgelegt, daß sie vom Schwierigkeitsgrad her aufeinander aufbauen. So können Sie sich zu Anfang mit der übersichtlichen Storyline anfreunden und können später mehr und mehr zeigen, was in Ihnen steckt.

Die Siedler II wird gegen den Computer oder gegen einen Freund im Zwei-Spieler-Modus spielbar sein. Eine Netzwerkoption wird noch nicht im Lieferumfang enthalten sein, soll aber so schnell wie möglich nachgeliefert werden. Mit diesen Aussichten darf man sich durchaus auf das Release dieses Titels freuen. Der Vorgänger entwickelte sich zu einem Evergreen – aber selbst hinsichtlich dieses erfolgreichen Spiels sind die Verbesserungen des Nachfolgers gravierend. Wir freuen uns jedenfalls schon heute auf eine reviewfähige Version und werden Sie, so schnell es geht, über den aktuellsten Stand der Dinge informieren.

PRODUKTINFO

Hersteller

Blue Byte
Tel.: (0208) 45 08 80

Was Sie brauchen:

486 DX 66, 8 MB RAM, 30 MB auf der Festplatte, DOS 5.0 oder Windows 95, Doublespeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus.

Was Sie erwartet:

Zehn Kapitel plus Extra-Karten
Handgezeichnete Grafiken mit Goraud-Shading und Texture-mapping
Insgesamt vier verschiedene Völker
Bis zu 65.000 animierte Figuren bei der Arbeit
Komplett deutsche Sprachausgabe
Zwei-Spieler-Modus (Netzwerkoption folgt)

Power-

Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, wurden von unseren Redakteuren auf alle wichtigen Aspekte hin überprüft, aus der sich später die Wertung ergibt. Dabei werden – je nach Art des Spiels – verschiedene Schwerpunkte gesetzt. Bei einer Rennsimulation legen wir beispielsweise großen Wert auf eine ruckelfreie Animation, bei einem Adventure ist die Atmosphäre von großer Bedeutung, beim interaktiven Spielfilm spielt außerdem die Sprachausgabe eine wesentliche Rolle, usw.

Wichtigstes Argument für eine hohe Wertung ist unserer Meinung nach der Spielspaß – wenn dieser schon nach kurzer Zeit flöten geht, dann kann auch eine tolle Grafik und ein fulminanter Sound nicht darüber hinwegtrösten. Und schließlich kommt noch das Preis-/Leistungsverhältnis dazu – gibt es ein fast identisches Spiel bei gleicher Qualität für weniger Geld, so wird dies ebenfalls entsprechend honoriert. Sie sehen also, eine Wertung besteht aus vielen verschiedenen Kleinfaktoren. Auf die entscheidenden weisen wir in der Wertungsbox unter "Pro" und "Kontra" hin; näheres erfahren Sie im Testbericht.

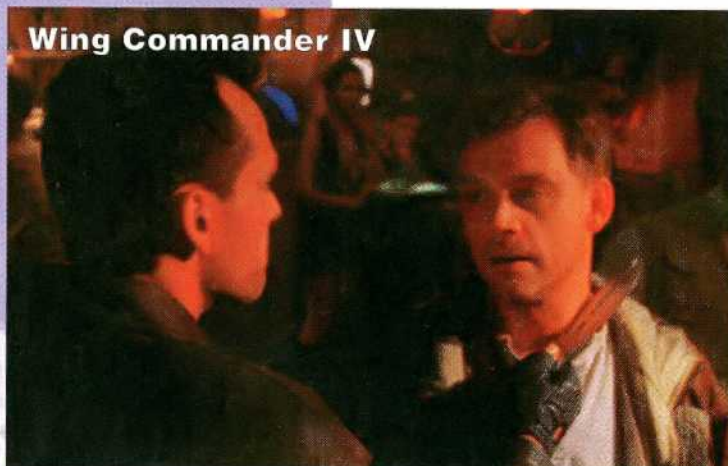
Die Prozentzahlen bedeuten:

- 0:** Ein Nichts an Spiel. Grafik, Sound und Spaß. Dieser Datenwager eignet sich höchstens als Beraternetzter. Technisches K.O. in der ersten Runde. Noch hat kein Programm diese Wertung verdient!
- 1-19:** Etwas Spiel, aber in jeder Hinsicht mies umgesetzt. Selbst Genre-Fans werden nicht auf ihre Kosten kommen.
- 20-39:** Ein Flop für den Normalspieler. Leute, die keine Ansprüche stellen, könnten vielleicht Gefallen daran finden.
- 40-49:** Man war bemüht, ein halbwegs vernünftiges Spiel zu kreieren, doch das Ergebnis läßt zu wünschen übrig.
- 50:** Glatte Durchschnitt. Weder gut noch schlecht.
- 51-59:** Durchschnittliches Spiel mit einigen guten Ansätzen, die aber nicht konsequent durchgezogen werden.
- 60-69:** Ein Spiel, das durchaus positive, aber auch negative Aspekte aufweist. Ein Probespiel vor dem Kauf schafft Klarheit.
- 70-79:** Hier muß man mehrere Absätze machen, aber insgesamt erfährt man ein recht gutes Spiel. Genre-Fans dürfte es gefallen.
- 80 - 84:** Gutes Spiel, das kaum noch Mängel aufweist. Genre-Fans kommen in jedem Fall auf ihre Kosten.
- 85 - 90:** Sehr gutes Spiel, bei dem eventuelle Mängel keine Rolle mehr spielen, weil das Gesamtergebnis überzeugt.
- 91 - 99:** Herausragendes Spiel, das alles bisherige aus dem jeweiligen Genre in den Schatten stellt. Es sollte in keiner Sammlung fehlen.
- 100:** Der Überflieger! Das beste Spiel aller Zeiten! In jeder Hinsicht perfekt! Diese Wertung wurde bisher nicht vergeben.



Der PLATIN-AWARD ist eine besondere Auszeichnung, die wir dann vergeben, wenn uns ein Spiel ganz besonders gut gefallen hat. Außerdem wollen wir mit diesem Prädikat die Leistung des Herstellers würdigen. Spiele mit dem Platin-Award müssen nicht zwangsläufig über 90 % in der Wertung erhalten.

Wing Commander IV



Arcade America



Big Red Racing

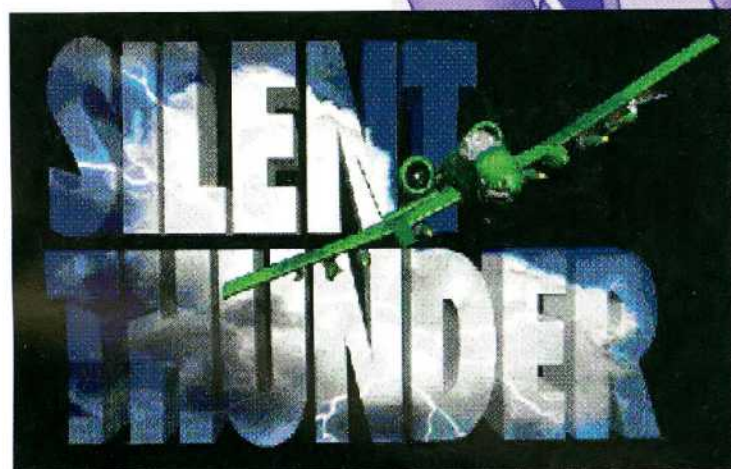
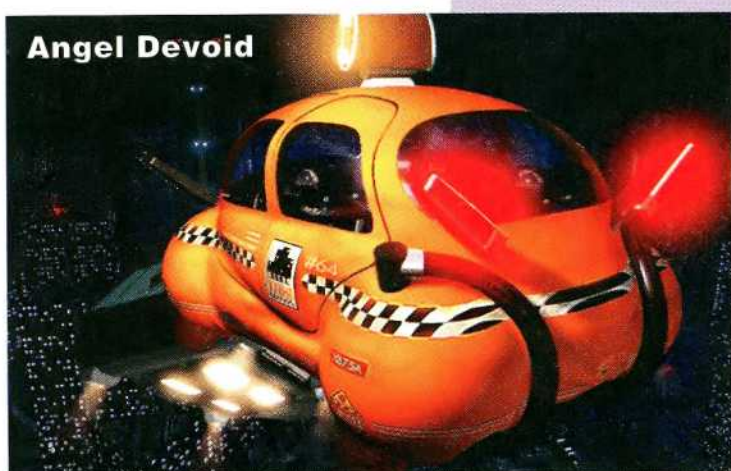
6th



Colony Wars



Reviews



Action

Arcade America	58
Earthworm Jim 2	90
Tempest 2000	82

Adventure

Angel Devoid	78
--------------	----

Automaten-Simulation

Living Ball	80
-------------	----

Flug-Simulation

Dawn Patrol: Head to Head	84
Silent Thunder	74

Interaktiver Spielfilm

In the 1st Degree	88
Wing Commander IV - The Price of Freedom	52

Lernspiel (ab Seite 94)

Living Books - Die Schildkröte und der Hase
 Playtoons Nr. 3 - Das Geheimnis des Schlosses
 Pumuckl - Klabauterjagd
 Leonardos Lernabenteuer: Im Traumland
 ADI-Junior-Reihe

Renn-Simulation

Big Red Racing	60
----------------	----

Sport

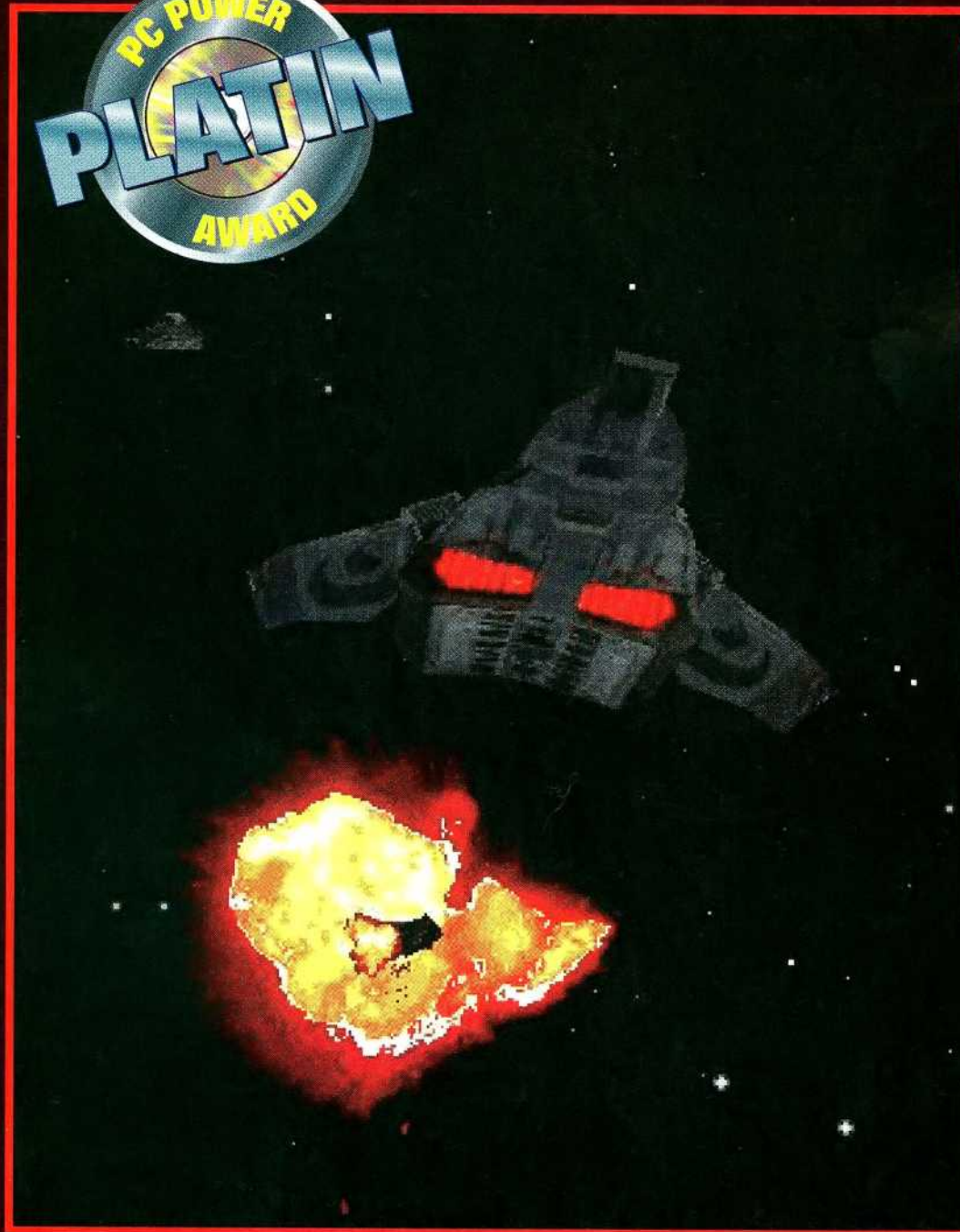
Extreme Games	76
NBA Live 96	86
Wayne Gretzky	72

Strategie

Colony Wars	92
-------------	----

WING COMMANDER IV

THE PRICE OF FREEDOM



Die Werbetrommel wurde gerührt wie nie zuvor: Der vierte Teil von Chris Roberts' Saga sollte das teuerste Spiel der Softwaregeschichte werden. Nun hat das Warten ein Ende, endlich darf Martin Mirbach nicht nur wieder seine Galaxie verteidigen, sondern auch überprüfen, ob sich die millionenschwere Investition gelohnt hat.

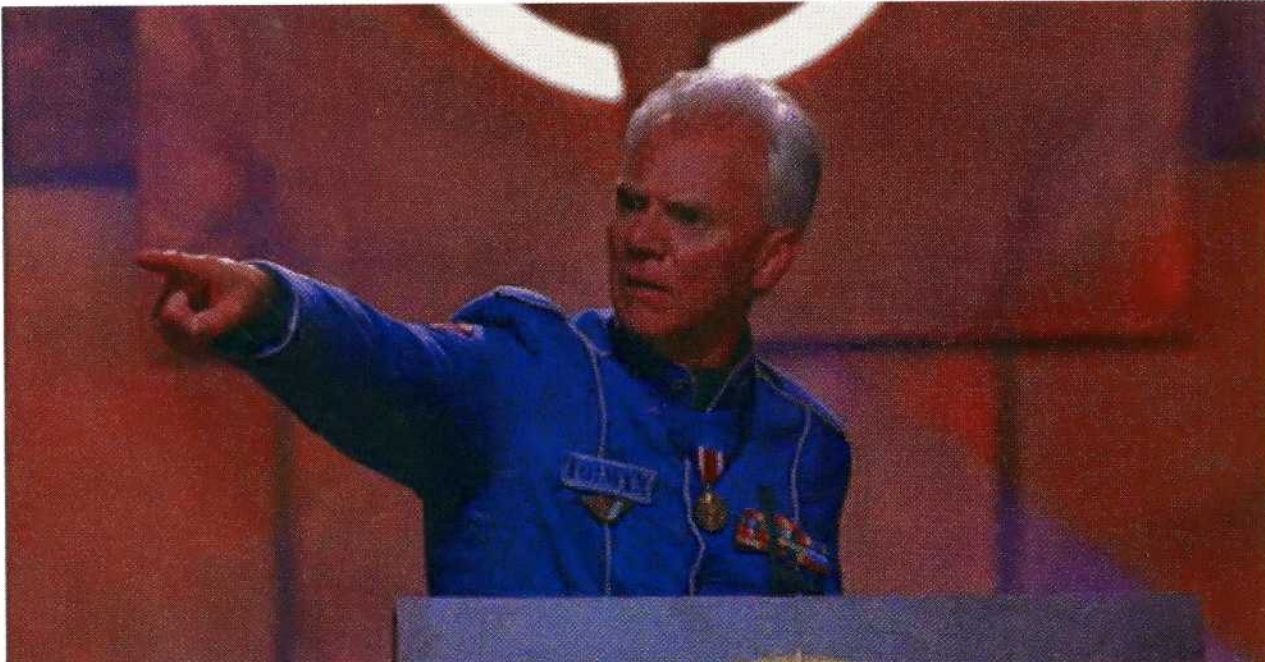


Ist es wirklich erst ein Jahr her seit Wing Commander III? Kaum zu glauben, denkt man nur an die unzähligen Vorberichte zum vierten Teil der Saga, der nun endlich in den Läden steht. Wird er wieder ähnlich horrende Anforderungen an die Hardware stellen wie sein Vorgänger? Werden Film und Spiel dieses Mal noch besser miteinander verwoben sein? Ist es erneut gelungen, die bekannten Schauspieler aus "Heart Of The Tiger" zu verpflichten? Fragen über Fragen. Doch die Zeit des Wartens ist vorbei, endlich gibt es brauchbare Antworten. Grund genug, das neue Flaggschiff des Hauses Electronic Arts einem besonders ausführlichen Test zu unterziehen und Ihnen ein Review zu präsentieren, das den gewohnten Umfang bei weitem überschreitet.

Die Produktion

Blicken wir noch mal zurück auf Wing Commander III – nicht nur ein Spiel, sondern auch ein nicht zu unterschätzendes Wagnis. Erstmals wollte Electronic Arts versuchen, die Symbiose von Film und Spiel einen entscheidenden Schritt nach vorn zu bringen. Erstmals wurden wirklich namhafte Darsteller engagiert und auf Videomaterial von insgesamt über zwei Stunden Länge festgehalten. Und erstmals wurde für ein Projekt dieser Art ein vier Millionen Dollar schweres Budget spendiert. Ob sich der Aufwand gelohnt hat? Ja, ohne irgendwelche Einschränkungen. Mehr als 750 000 verkaufte Einheiten und ein geschätzter Gewinn von 25 Millionen Dollar ließen EA, immerhin der profilierteste und meist beachtete Produzent von Computerspielen, sogar vom größten Erfolg aller Zeiten sprechen.

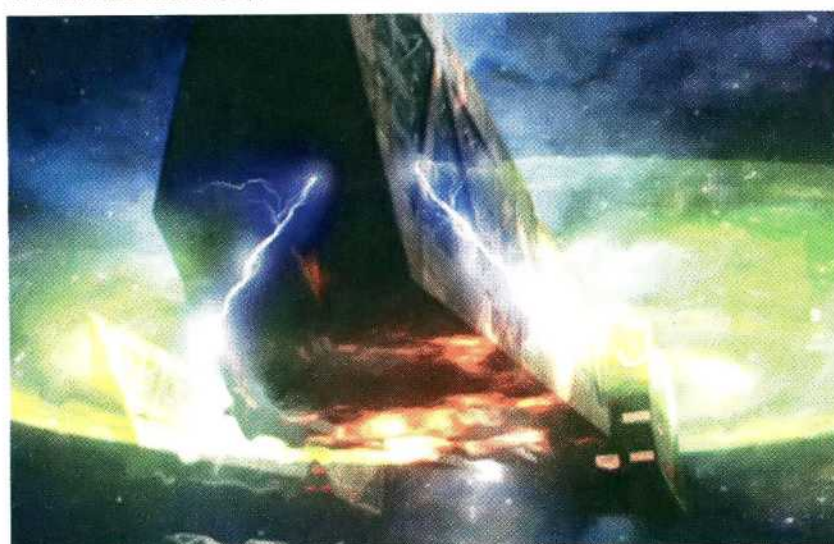
So viel zur Vergangenheit. Seit dem Release von Wing Commander III sind etwa 14 Monate verstrichen, der zuvor gesetzte Rahmen einer einjährigen Produktionszeit wurde also annähernd eingehalten. Aber



Und ich sage Ihnen, der Soli-Zuschlag wird nicht vor 2132 abgeschafft

was hat sich in dieser Zeit getan? Vom Erfolg des Vorgängers beflügelt wurde zunächst einmal das Budget verdoppelt. Aus vier Millionen Dollar wurden also satte acht, und die waren

des insgesamt beteiligten Teams deutlich gewachsen. Die Credits müssen sich diesmal wirklich nicht hinter denen eines Hollywood-Blockbusters verstecken.



auch nötig. Schließlich wollte man alles noch besser machen, als es ohnehin schon war. Die Hauptrollen wurden wieder mit den Stars des dritten Teils besetzt, außerdem ist nicht nur die Zahl aller mitwirkenden Darsteller, sondern auch die Größe

Der Löwenanteil des Budgets wurde aber ohne Zweifel für die Umstellung von Video auf 35mm-Filmtechnik ausgegeben. Abgesehen vom reinen Materialpreis, der allein schon ein Vielfaches des Preises für Videomaterial beträgt, gab es noch

einen weiteren Kostenfaktor. Plötzlich konnte nicht mehr jede Szene unmittelbar nach der Aufnahme abgespielt, begutachtet und eventuell wiederholt werden. Auch war es unmöglich, auf die Entwicklung des Films zu warten und dann Korrekturen vorzunehmen, da dieses Vorgehen jeden Terminplan unweigerlich sprengen würde. Wie bei jeder anderen professionellen Filmproduktion mußte also jede Einstellung sofort sitzen, beim leisesten Zweifel war es nötig, einen zweiten Take anzufertigen. Aber so viel soll an dieser Stelle schon verraten werden: Diese Mühen haben sich gelohnt.

Die Story

Es hat sich viel getan seit dem Sieg über die Kilrathi – und nicht immer entwickelte sich alles zum Guten. Die langen Jahre des Krieges hatten ein Eigenleben entwickelt, das mit eintretendem Frieden verstarb und eine klaffende Lücke hinterließ. Denn der Frieden im Grenzgebiet brachte nicht die erhoffte Ruhe, sondern Wirren und Verluste. Die Arbeitsplätze in der Rüstungsindustrie waren verloren, die Rohstoffvorräte gleichzeitig fast erschöpft. Doch nicht nur die Zivilbevölkerung hatte Entbehrungen zu erdulden, auch der Truppenabbau in den Streitkräften beschleunigte sich rapide. Viele ehemalige Piloten sahen sich plötzlich ohne Zukunft, nur einigen gelang der Absprung in ein neues, geordnetes Leben.



Raum(be)gleiter



Messer weg! Ich bin nicht der Typ, bei dem ein Wesen aus der Brust springt.

EIN SPIEL WIRD ZUR LEGENDE

In nur fünf Jahren konnte eine Idee die Spielewelt verändern. Hier noch einmal die einzelnen Etappen einer unglaublichen Erfolgsgeschichte:



1990

Wing Commander

Für damalige Verhältnisse waren solche Grafiken einfach enorm. Der Erfolg blieb nicht aus und legte den Grundstein für die Erfolge der Nachfolger.



1991

Wing Commander II

Konsequente Fortsetzung der Geschichte um Colonel Blair, diesmal mit mehr Interaktion zwischen den Figuren und Sprachausgabe gegen Aufpreis.



1994

Wing Commander Armada

Erstmals mit Polygon-Grafiken und der Möglichkeit, einen Kilrathi-Kreuzer zu fliegen. Spieltechnisch keine nennenswerten Neuerungen.



Ende 1994

Wing Commander III

Der erste Schritt in Richtung interaktiver Film. Echte Darsteller statt gezeichneter Spielfiguren, aber sehr hohe Anforderungen an die Hardware.



1996

Wing Commander IV

35mm-Film statt Videos, vierzig komplette Bühnenbilder, fast 200 Darsteller und ein Budget von 8 Millionen Dollar: Auch der bisher letzte Teil der Saga setzt wieder neue Maßstäbe.

Auch Colonel Christopher Blair zählt zu dieser Minderheit. Nach seinem entscheidenden Beitrag zum Sieg über die Kilrathi setzte er sich auf dem Planeten Nephela zur Ruhe, um sich eine bescheidene Existenz als Farmer aufzubauen. Die neuerlichen Zwischenfälle in den Grenzgebieten verfolgt er nur über die täglichen Nachrichtensendungen. So erfährt er, daß immer wieder konföderierte Konvois angegriffen und von

unbekannten Gegnern vernichtet werden. Bei all diesen Überfällen gibt es niemals Überlebende, weder James Taggart, inzwischen Vorsitzender des großen Föderationsrates, noch Admiral Geoffrey Tolwin, der Kommandant der Strategischen Bereitschaftsbehörde, wissen, wer hinter diesen Anschlägen steht. So kommt es, daß die ruhigen Zeiten für Blair erst einmal vorbei sind. Bei einem Treffen mit seinem

alten Bekannten Major Todd "Maniac" Marshall erfährt er von seiner sofortigen Reaktivierung. Und das einstige Aushängeschild der Streitkräfte soll nicht etwa nur als lebendes Symbol an der Grenze der Galaxie patrouillieren, sondern aktiv an der Aufklärung und Unterbindung der Überfälle arbeiten und die Schuldigen zur Rechenschaft ziehen...

Im Grunde wird dem Zuschauer dieses Hintergrundwissen schon durch die ausführlichen Intro-Filme vermittelt, darüber hinaus gehört aber

Form dokumentiert. Wozu lesen, wenn ich mir genauso gut den Film ansehen kann, werden Sie sich vielleicht fragen. Nun, niemand kann Sie zu etwas zwingen, das Sie nicht wirklich möchten. Aber glauben Sie mir, die Lektüre lohnt sich. Und nicht zuletzt erhält man durch die ausführliche Charakterisierung der Personen entscheidende Hinweise zur Einschätzung bestimmter Situationen im weiteren Verlauf der Handlung.

Der Film, das Spiel

Eine aufwendige Produktion und eine solide Story machten es möglich: Mit achtwöchigen Dreharbeiten in den berühmten Ren Mar Studios in Hollywood, mit 40 kompletten Bühnenbildern, mit fast 50 Sprechrollen und mit etwa 120 Statisten konnte Wing Commander IV erneut neue Maßstäbe setzen. Das Ergebnis dieses Aufwands war ein neuerlicher Quantensprung in Sachen Filmqualität. Eine Bildqualität dieser Güte, die enorme Farbtiefe und das Spiel von Licht und Schatten lassen sich eben nur mit echter



Ich hätte besser Forrest Gump spielen sollen...

Auch ohne Film müßte Wing Commander IV zu den Top-Weltraumabenteuern unserer Zeit gezählt werden.

auch ein Auszug aus dem in Kürze erscheinenden Roman zu Wing Commander IV zum Lieferumfang. Hier wird eben diese Story ausführlich und in sehr gut lesbarer



Das Hauptterminal



Die Abschußliste



Gameflow-Karte



Auswahl des Flügelmanns



Ausstattung des Schiffes

35mm-Technik erreichen. Hinzu kommt fulminanter, waschechter Dolby Surround-Sound – wer über eine entsprechende Anlage verfügt, sollte nicht vergessen, den PC daran anzuschließen.

Doch selbst solch gigantische Technik reichte nicht immer aus. In einigen Szenen vermag das geübte Auge durchaus zu erkennen, an

möglichen Schwachstellen, macht sich schon diese Mühe?

An den Filmsequenzen gibt es also nichts auszusetzen. Wie sieht es aber mit dem Spiel aus? Nun, hier werden böse Zungen schon eher Material für verbale Mäkelattacken finden. Denn wenn man für einen Augenblick alles andere vergißt, haben sich die Weltraum-Ballereien nicht sonderlich

Bild, unabhängig von notorischen Miesmachern und Querulanten.

Sicher werden Sie zu dem selben Schluß kommen wie ich: Auch ganz ohne Film müßte Wing Commander IV zu den Top-Weltraumabenteuern unserer Zeit gezählt werden.

Die große Stärke liegt aber zweifellos in der nunmehr tadellosen Verknüpfung von Film und Spiel. Es ist gelungen, die von vielen als zu linear empfundene Entwicklung des dritten Teils in ein echtes Zusammenspiel von Film und Spielsequenzen übergehen zu lassen. Die einzelnen Einsätze sind nun weitaus weniger vorhersehbar und fügen sich nahtlos in die Filmhandlung ein. Geblieben ist die multilinguale Auslegung von Film und Spiel, die es Ihnen ermöglicht, nur

eine Version zu bezahlen, diese aber in verschiedenen Sprachen erleben zu können. Nur Speichern können Sie immer noch nicht frei nach Schnauze, sondern lediglich an Bord eines Trägers. Um diesen auch immer erreichen zu können, besteht aber die Möglichkeit, ihr Raumschiff mit einer schnellen Tastenkombination unverwundbar zu machen. Für ehrbare Piloten kommt ein solches Vorgehen allerdings nicht in Frage, oder?

Interaktiver Film

Wie will man nun versuchen, herkömmliche Maßstäbe zur Bewertung eines Computerspiels an Wing Commander IV anzulegen? Die Antwort liegt auf der Hand: am besten gar nicht! Denn dieses Produkt ist



Kleine Weltraumlampe brennt, schreib "ich schieb Dich" in den Himmel...

welchen Stellen die Filmsequenzen grafisch nachbearbeitet wurden. So zum Beispiel bei der Versammlung des Rates in einer der ersten Szenen. Die ohne Zweifel riesige Kulisse reichte wohl noch nicht aus, um dem Raum das mächtige Aussehen einer Kathedrale zu verleihen. Also wurden die oberen Sitzreihen und der kuppelförmige Aufbau grafisch ergänzt. Mit solcher Präzision allerdings, daß man wirklich ganz genau hinsehen muß, um es überhaupt erkennen zu können. Und wer, außer vielleicht einer Handvoll Journalisten auf der Suche nach

entwickelt. Zugegeben, Verbesserungen sind durchaus vorhanden, es gibt ein schönes Kommunikationssystem, interessantere Missionen, auswählbare Flügelmänner und einiges mehr. Geblieben sind die erstklassigen Grafiken, der hervorragende Sound, der einstellbare Schwierigkeitsgrad und so viele Features, daß schon deren unvollständige Auflistung mühelos zwei weitere Heftseiten füllen könnte.

Sehen Sie sich nur die Neuerscheinungen in diesem Genre an und machen Sie sich Ihr eigenes



CHARAKTERKÖPFE

Wer ist wer in Wing Commander IV?

An die schiere Masse der Darsteller muß man sich erst einmal gewöhnen, die Hauptrollen sind allerdings mit den gleichen Schauspielern besetzt wie im Vorgänger.

Und so sieht das Wiedersehen mit den alten Bekannten aus:



Mark Hamill
als Colonel Christopher Blair



Tom Wilson
als Major Todd "Maniac" Marshall



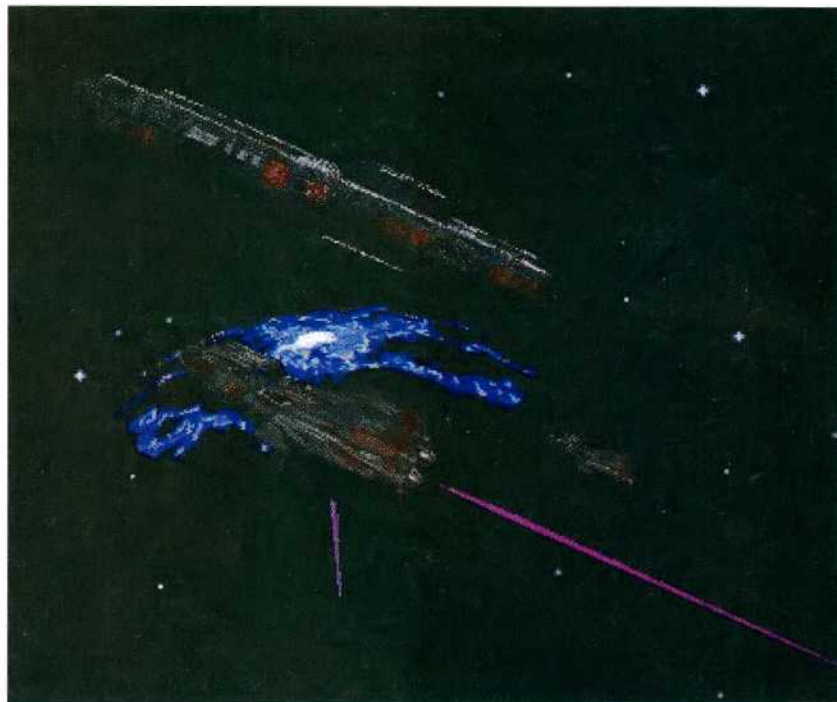
Malcolm McDowell
als Admiral Tolwyn

TEURE TECHNIK?

Es ist wohl nicht übertrieben zu behaupten, daß Wing Commander III mitgeholfen hat, die Entwicklung in der Hardware-Technologie entscheidend voranzutreiben. Vor mehr als einem Jahr waren Prozessoren des Typs 486 DX4 und ein Arbeitsspeicher 8 MB RAM nämlich keineswegs Standard. Und selbst diejenigen von uns, die damals über einen Rechner mit diesen Leistungsmerkmalen verfügen konnten, werden sich erinnern, wie schwer es war, Wing III zum Laufen zu bekommen. Ohne entsprechende Bootdisk ging in der Regel überhaupt nichts. Ein Blick auf die Mindestanforderungen zeigt uns nun, daß Wing Commander IV ebenfalls mit oben genannten Anforderungen auskommen soll. Aber ist das auch wahr?

Es ist wahr, allerdings nur mit erheblichen Einschränkungen. Origin selbst gibt als Empfehlung einen Pentium 75 mit 16 MB RAM und Quad-Speed-CD-ROM an. Und das sollten Sie schon haben – es sei denn, Sie möchten nur im VGA-Modus kämpfen und die wunderbaren Filme in einem kleinen Fenster oder gar nur in schwarz/weiß betrachten. All dies ist möglich, denn Wing Commander IV bietet viele Möglichkeiten, verschiedene Features so herunterzuschrauben, daß sie mit langsameren Rechnern korrespondieren. Ob es sich hierbei um einen Dienst am Kunden handelt, oder ob die offiziellen Mindestanforderungen lediglich zum Einfangen eben solcher Kunden dienen, liegt wohl im Auge des Betrachters.

Trotzdem ist es nur fair, an dieser Stelle festzuhalten, daß auch die von Origin empfohlenen Anforderungen heute bei den meisten Spielern vorhanden sein dürften. Und mit dieser Rechnerkonfiguration ist man fast schon fein raus, denn auch die 30 MB auf der Festplatte sind nur als absolutes Minimum zu betrachten. Wer sich wirklich an einem zügigen Ablauf der Geschehnisse auf dem Bildschirm erfreuen will, muß zusätzlich Objekt-, Missions- und Gameflow-Dateien auf die Harddisk auslagern. Dafür sind zwar noch mal über 40 MB fällig, aber dann steht der uneingeschränkten Spielfreude wirklich nichts mehr im Wege...



entgegengenommen – durchweg für unter hundert Mark. Die Masse macht's eben. Es ist offensichtlich, daß der Hersteller mit Verkaufszahlen kalkuliert, die hoch genug sind, um ein solches Angebot zu rechtfertigen. Trotzdem wird es immer noch eine Menge Leute geben, die nicht zufrieden sind.

"Für so viel Geld kann ich fast zehnmal ins Kino gehen", höre ich sie mäkeln. Oder: "Da kaufe ich mir lieber zwei Videos, die kann ich mir auch immer wieder ansehen." Aber sind Vergleiche wie diese überhaupt gerechtfertigt? Sicher nicht. Allein die Dauer der gebotenen Unterhaltung zeigt, warum das so ist: Sie müßten sich schon mehr als zehn Kinofilme hintereinander ansehen, um auf das gleiche Zeitpensum zu kommen, das Sie benötigen, um Wing Commander IV komplett zu bewältigen. Und auch das schönste Video wird beim dritten Mal langweilig, einfach, weil Sie immer wissen werden, was als nächstes passiert. Nicht so bei Wing Commander IV.

Für dieses Review habe ich es einmal komplett abgeschlossen, aber was heißt das schon? Die Arbeit ist erledigt, doch das Vergnügen fängt

jetzt erst richtig an. Als nächstes werde ich ganz von vorn anfangen und dabei jedesmal komplett anders handeln als beim ersten Durchgang. Wollen doch mal sehen, welche Überraschungen da auf mich warten. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten – und weil das so ist, bekommt Wing Commander IV eine Top-Bewertung und den Platin-Award noch obendrauf.

Auf die Angabe von Alternativen verzichten wir diesmal – außer WC III käme ohnehin kein Spiel in Frage. Und selbst das liegt wertungsmäßig noch darunter. Bleibt zu hoffen, daß diese Serie noch lange kein Ende finden wird und sich so weiter steigern kann wie bisher. Oder verlange ich hier vielleicht zu viel? Na, wir werden ja sehen... 



weit mehr als nur ein weiteres Weltraum-Ballerspiel, auf der anderen Seite aber auch weit mehr als ein normaler Kinofilm. Die diesmal auch von Origin gewählte Bezeichnung "interaktiver Film" trifft wohl am ehesten des Pudels Kern. Es ist ein Film, dessen Handlungsverlauf vom Zuschauer direkt beeinflusst werden kann, und der zusätzlich mit klassischen Spielelementen angereichert wurde. Auch handelt es sich hierbei nicht immer nur um Flugsequenzen mit Action-Einlagen. Vielmehr tragen Situationen, in denen man sich in den Räumen verschiedener Raumstationen bewegen, Gegenstände benutzen und mit anderen Charakteren in Verbindung treten muß, eindeutig Adventure-ähnliche Züge.

Und genau dadurch, daß sich Film- und Ballersequenzen nicht einfach permanent abwechseln, verstärkt sich das Gefühl, selbst in die Handlung einbezogen zu sein. Sie verfolgen nicht nur die Geschehnisse mit den Augen Blairs, sondern müssen in bestimmten Situationen all die Dinge tun, die auch Blair im Film tun müßte. Zugegeben, meist sind Ihre

fliegerischen Fähigkeiten gefragt, aber letztendlich brauchen Sie mehr. Das ist auch der Grund, warum ich in diesem Review konsequent darauf geachtet habe, Sie, lieber Leser, nicht als Spieler und die Schauspieler in Wing Commander IV nicht als Spielfiguren zu bezeichnen. Es handelt sich um Darsteller, Personen, Charaktere in einem Film, und nach ein paar Minuten schon werden auch Sie dazugehören.

Unter 100 Mark

Bleibt die Frage nach dem Preis. Trotz der horrenden Produktionskosten haben mehrere Einzelhandelsketten schon lange vor der geplanten Veröffentlichung Vorbestellungen für die deutsche Version



WING COMMANDER IV THE PRICE OF FREEDOM

Hersteller

Origin
Tel.: (0 52 51) 24 30 7 (Electronic Arts)
Preis: ab 99 Mark abwärts

Mindestanforderungen

486 DX4/ 75, 8 MB RAM (besser: Pentium 75, 16 MB RAM), mind. 30 MB auf der Festplatte, DOS 5.0, Doublespeed-CD-ROM (besser: Quad-Speed), SVGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick oder Maus

Pro

Hervorragende Verschmelzung von Film und Spiel
Großartiger Dolby-Surround-Sound
Brillante Filmszenen, großartige Besetzung
Einbeziehung des Zuschauers von Anfang an

Kontra

Sehr hohe Anforderungen an die Technik
Speichern des Spielstandes nicht jederzeit möglich
Aber spricht dies beides gegen das Spiel? Nein!

91%

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager '96



FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -
COUPON F1-MANAGER'96
gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Arcade America

Woodstock ruft, und alle folgen diesem Ruf. Alle außer Klaus Trafford, der muß sich darum kümmern, daß er Nachwuchskünstler wieder vereint und sicher ans Ziel bringt.


CD REVIEW


Wo darf's denn hingehen? Spielhölle Las Vegas oder direkt nach Alcatraz?

Unsere Geschichte beginnt mit einem nächtlichen Anruf. Der Manager einer bis dato unbekannten Band teilt mit, daß beim großen Woodstock-Festival ein

Platz frei geworden ist. Es sei ihre große Chance! Aber am nächsten Morgen gibt es ein kleines Problem: Ein Bandmitglied hat glatt den Weckruf überhört. Und nichts auf der

Welt kann ihn wachrütteln. Doch dann hat einer der Freunde eine Idee. Und so legt er vor dem Haus eine Anzahl Dynamitstangen nieder. Ob das denn gut sei, will einer von ihnen wissen. Der junge Mann, der wie alle übrigen Musiker eine Art Monsterkreation darstellt (aber eine sympathische), überhört die Warnung und zündet die Schnüre an...

Die Folge war im wahrsten Sinne des Wortes erschütternd: Nicht nur, daß das Haus regelrecht in die Luft flog, auch die Freunde wurden von der Druckwelle mitgerissen und flogen quer durch die USA – bis zur sehr harten Landung. In alle Winde verweht.

Mit dem Wind nach Westen

Hier beginnt Arcade America, der Zeichentrickspaß von 7th Level, bei dem Sie – wer hätte das gedacht – die Aufgabe haben, alle Beteiligten zu finden, um so doch noch sicher zum Auftritt nach Woodstock zu kommen. Dies geschieht einerseits in



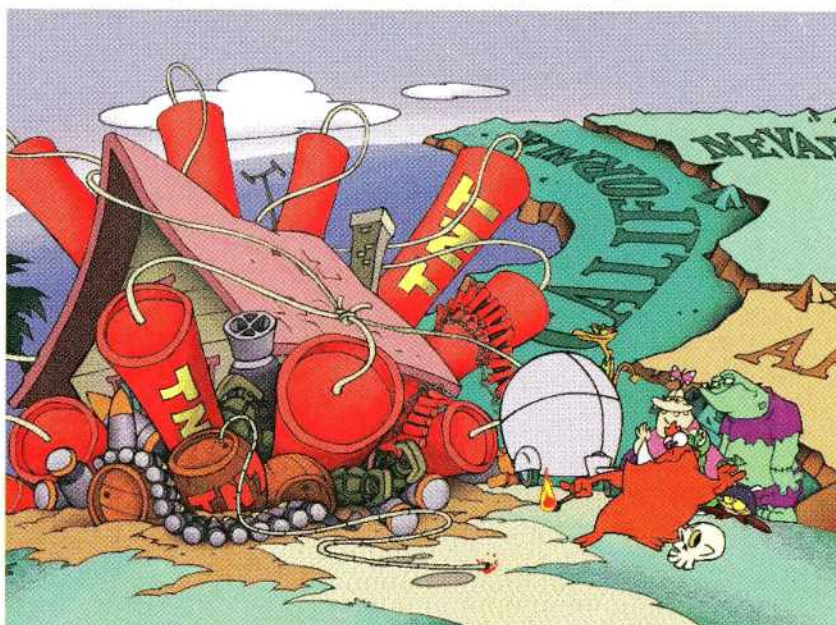
Nicht alle, aber die wichtigsten US-Bundesstaaten sind vertreten. Und nun suchen Sie mal, wo die Bandmitglieder sind

bester Jump'n'Run-Manier, ist aber andererseits auch ein Reaktionsspiel und Shoot'em-Up.

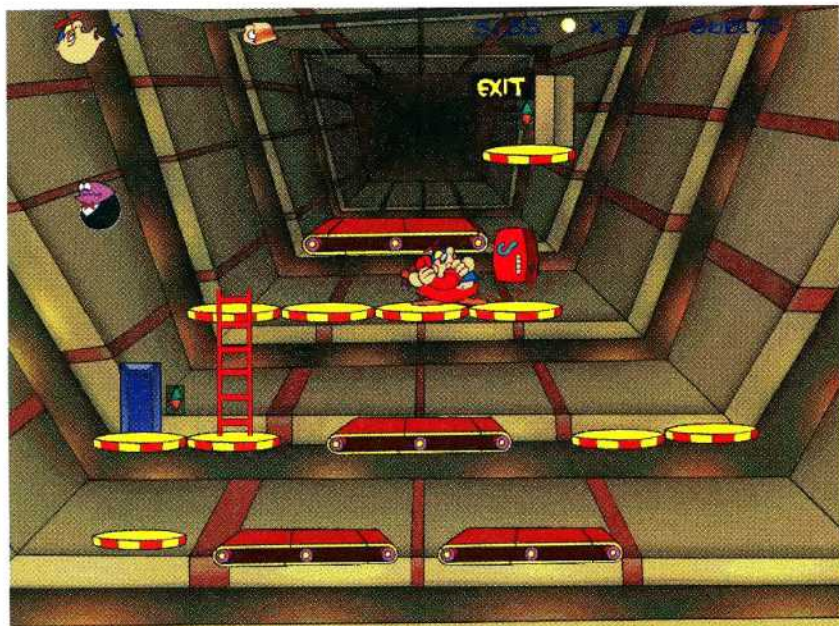
Sie spielen die Rolle eines ziemlich gutgenährten Typen, der mich irgendwie an Obelix erinnert (oder war es am Ende doch ein früherer Vorgesetzter?), der mit seinem Bauch so manch lästigen Gegner von den zahlreichen Plattformen schubsen kann. Munition für seine Steinschleuder ist nämlich sehr rar, allerdings kann diese



In Las Vegas gibt es Chips als Plattformen. Am Spieltisch könnte ich die besser gebrauchen...



Ob dieses Mittel hilft, um jemanden aus dem Tiefschlaf zu wecken? Ich glaube, das geht schief...



Telefonieren ist seit dem 1. Januar in der Fernzone billiger – und bringt hier sogar Punkte aufs eigene Konto und nicht auf das der Telekomiker

während der Fahrten von US-Staat zu US-Staat gesammelt werden; ebenso wie Extra-Leben und Turbo-Antrieb, denn selbstredend läuft die Uhr mit. Hat man allerdings einen Ort geschafft, so bekommt man einen Code, und man kann gestrost in der nächsten Stadt suchen.

Bei besagter Fahrt heißt es aber auch, entgegenkommenden Fahrzeugen sowie Bäumen, die mitten auf der Gass' stehen, und einigen Tieren auszuweichen oder diese plattzufahren. Irgendwann landet man in nächsten Staat, und

Arcade America ist ein interaktiver Comic-Strip.

dort bekommt man es mit einer liebevoll animierten Gegnerschar zu tun. Es gilt, jeweils den "Exit" zum nächsten von über 40 Levels zu erreichen, dabei aber auch so viele Bonusgegenstände (u.a. Produkte



Nina Hagen leiht ihre Stimme: einfach superb!

von "Würger-King") mitzunehmen und an hartnäckig klingelnde Telefone zu gehen.

Ninas Stimme

Gesteuert wird das Ganze wahlweise mittels Tastatur oder Joystick, wobei es weder hier noch dort Probleme gibt. Die Spielfigur spricht sofort auf die jeweilige Bewegung an, und sie hängt vor allem nicht – wie bei so manchem Genre-Vertreter – in der Luft, sondern landet nur dort, wo sich auch ein Untergrund befindet. Andernfalls kann es schon mal passieren, daß man von einem Hai gefressen wird, in einen Abgrund stürzt oder auf sonstige Weise eines von vier Anfangsleben abgibt.

Neben den wirklich hervorragenden Grafiken und Animationen mit Unmengen an superben Einfällen (man achte u.a. auf das, was die Spielfigur macht, wenn Sie nichts tun!) sticht vor allem der Sound heraus. Und hier ganz besonders die Stimme einer Frau, die in der deutschen Version als Sprecherin verpflichtet wurde: Nina Hagen! Sie bewies bereits in "Kuck mal, wer da spricht II", daß sie nicht nur als Sängerin eine absolut einprägsame Stimme hat. Davon kann man sich auch im Spiel noch überzeugen. Nina ist in diesem Fall eine Kuh (grins) mit sächsischem Akzent (obergrins).

Es darf nicht verschwiegen werden, daß Arcade America einem in den ersten Levels wie ein stinknormales Plattform-Spiel



Wenn's dem Gegner zu wohl wird, geht er aufs Seil. Bei unserem Helden (links) könnte das allerdings eine Bauchlandung werden



Animationen wie diese gibt es viele – und eine ist besser als die andere

vorkommt. Später gewinnt man aber einen anderen Eindruck: Es ist eigentlich ein interaktiver Comic-Strip, in dem mehrere Genres als Zwischenspiel oder per zu lösende Aufgabe vorkommen. So gibt es u.a. ein munteres Level, bei dem man wie in der Grundausbildung durch den Schlamm robbt und aufpassen muß, daß man nicht von einem Trecker überfahren wird.

Auch werden Sie später möglicherweise im Dunkeln tappen, wenn es nämlich noch etliche Bonusräume zu entdecken gibt – ohne Schalter oder die Erfüllung anderer Aufgaben wird das nämlich nix.

Ich könnte mir das Ganze auch

gut als Adventure vorstellen (Wink mit dem Zaunpfahl). Für's erste genügt mir aber diese Variante. Und nun entschuldigen Sie mich bitte, gerade kommt Jimi Hendrix auf die Bühne: "Hey, Joe..."

ARCADE AMERICA

Hersteller

7th Level
Preis: 99,95 Mark
Tel.: BMG Interactive-Hotline
(01 80) 53 04 525

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Joystick oder Joypad.

Pro

Nina Hagen
Überaus witzige Animation
Problemlose Steuerung
Code-Eingabe bei erfolgreich absolviertem Ort
Noch mal Nina Hagen

Kontra

Re! Bock! Stoß! Null Ouvert Hand. Nix!



Es tanzt nun für Sie das SAT.1-Fernsehballer in der Choreographie von Magdalena Schreiemacher

86%

ALTERNATIVEN



RAYMAN
UBI-Soft • 99,95 Mark
Wertung: 83 %



BEAVIS & BUTT-HEAD
Viacom New Media • ca. 80 Mark
Wertung: 72 %



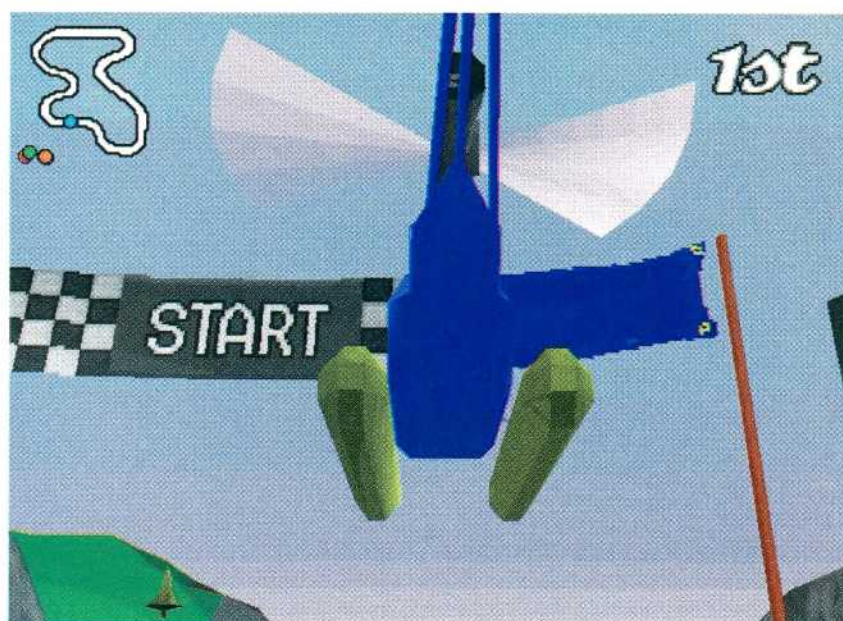
DAS DSCHUNGELBUCH
Virgin • ca. 75 Mark
Wertung: 52 %

Big Red Racing



CD REVIEW

Lorenz Steinke vergaß gutes Benehmen und Verkehrsregeln und nahm am Rennen um den Big Red Cup teil.



Es gibt ein paar Dinge, die sich bei jedem Autorennen wiederholen: Wagemutige Fahrer heizen in hochgetunten PS-Boliden über asphaltierte Rennpisten, um als erste durchs Ziel zu kommen und dort ihr Publikum mit Champagner zu bespritzen. Im Prinzip gilt das auch für Big Red Racing. Allerdings nur im Prinzip. Denn im Grunde ist bei diesem Spiel alles anders.

Die Autos sind nicht unbedingt Autos. Als Ersatz für den asphaltierten Kurs gibt es einige sehr ungewöhnliche Rennpisten. Und die Teilnehmer des Rennens haben eigentlich nur einen Gedanken: erst einmal alle Gegner ausschalten und dann ganz

souverän über die Zielgerade brettern. Wir wurden neugierig auf dieses nicht ganz alltägliche Autorennen und haben mehr als nur eine Probefahrt absolviert.

Rennen auf dem Mond?

Bei Big Red Racing steht Ihnen wahrhaftig die Welt offen: Gleich zu Beginn dürfen Sie sich einen Kurs irgendwo in unserem Sonnensystem aussuchen. Sie bevorzugen den Flug mit abenteuerlichen Raumschiffen durch die Mare des Mars? Kein Problem. Oder lieber mit dem Rennboot durch chinesische Reisfelder reisen? Ebenfalls machbar. Vielleicht möchten Sie auch beim Eisbären-Rennen durch arktischen Eiswüsten heizen oder die abgewandte Seite des Mondes kennenlernen? Kleinigkeit.

Ein Mausklick genügt, und sie dürfen zu den wirklich aufregendsten Rennstrecken vorstoßen, die Sie sich nur denken können. Hockenheim und

Richtig Fun haben Sie mit Gegnern aus Fleisch und Blut.

Indianapolis war gestern. Heute ist Big Red Racing.

Bevor Sie sich allerdings auf die Piste begeben, müssen Sie erst noch einen Piloten auswählen, der Sie gebührend vertritt. Jake "Bad Mutha" Jackson aus Los Angeles, Helga "Spider Head" Rossler aus dem sonnigen Gütersloh und vier weitere, weltweit anerkannte Rennprofis freuen sich darauf, von Ihnen erwähnt zu werden. Nachdem Sie dann noch ein Logo für Ihr Fahrzeug bestimmt haben (wie wäre es mit dem Spiegelei, oder bevorzugen Sie den grinsenden Schweinskopf?), steht



Nur für Schwindelfreie: Die Helikopter verlangen besonders viel Fingerspitzengefühl



Rennen an fast jedem Ort der Welt sind möglich ...

Ihrem ersten Rennen nichts mehr im Wege.

Drum prüfet...

Auf Wunsch können Sie jede Strecke vor dem eigentlichen Rennen mit einem Hubschrauber abfliegen und auf versteckte Fallen und hundsgemeine Kurven untersuchen. Von beidem werden Sie eine ganze Menge finden.

Für jede Piste gibt es anschließend zwei Fahrzeuge zur Auswahl. Die Art dieser Fahrzeuge ist abhängig von der Beschaffenheit der Strecke. So dürfen Sie die Arktis mit Schneepflügen durchkämmen oder sich mit Hubschraubern über Hawaii in die Höhe hieven. In Spanien warten zwei kapitale Trucks auf Sie. Auf anderen Strecken stehen VW-Käfer, Kies-Laster oder Luftkissenboote bereit.

Oder haben Sie etwa Lust, mit einer Planierdraupe über staubige Hügel zu preschen und dabei einem 40-Tonner den Weg abzuschneiden? Kein Fahrzeug war den Programmierern zu ungewöhnlich, um es nicht doch in dieses abgedrehte Rennen einzubauen.

Kämpfen Sie unfair

An die Regeln eines fairen Wettkampfes sollten Sie bei diesem Spiel nicht mal denken. Als

wären die Strecken nicht schon schwer genug und voller Überraschungen, dürfen Sie Ihre Gegner auch noch nach Herzenslust foulern. Andere Wagen bei voller Fahrt gegen die Steilwand drücken oder hämisch eine Ehrenrunde drehen, wenn das Fahrzeug des Mitspielers nach einem Bilderbuch-Überschlag hilflos wie eine Schildkröte auf dem Dach liegt – ja, das macht Leben und Rennen erst richtig schön.

So wird sogar der Sieg mit der Zeit zur Nebensache. Viel mehr Spaß macht es, den Gegner aus einer der zahlreichen möglichen Kameraperspektiven am nächsten Berghang in die Tiefe rauschen zu sehen. Haben Sie schon mal erlebt, wie ein schwerer LKW vergeblich versucht, eine steile Felswand wieder hinaufzufahren, um zur Rennstrecke zurückzufinden?

Wenn Sie auch nur ein ganz kleines bißchen schadenfroh veranlagt sind (Hand aufs Herz, wer ist das nicht?), dann kommen Sie besonders im Multi-Player-Modus auf Ihre Kosten. Dabei können in der DOS-Installation zwei, in der Windows 95- (Netzwerk)Installation sogar bis zu sechs Spieler gleichzeitig die Fetzen fliegen lassen.

Gegen den Computer



... auch auf anderen Planeten



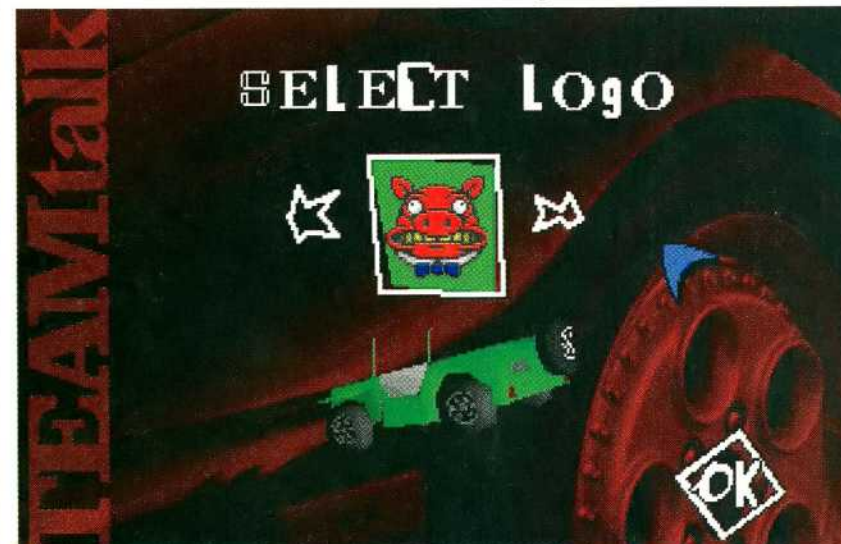
Wet & Wild: Eine durchaus treffende Beschreibung für diese Strecke



Mit diesem Gefährt können Sie auf dem Mars Stoff geben.



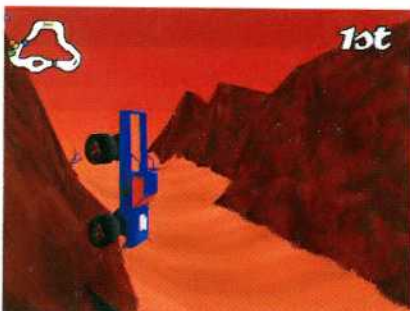
Die entzückende Nicole ist eine teuflisch gute Fahrerin



Ein Schweinskopf als Logo? Wem's gefällt



Der Blick vom Fahrersitz eines Jeeps - irgendwo in Mexicos Wüsten



Abwääääärts!

Kies-Lader gegen Schaufel-Bagger: Streit unter Kraftprotzen

ALTERNATIVEN

**VIRTUAL KARTS**
Microprose • ca. 119 Mark
Wertung: 81 %**INDYCAR 2**
Papyrus • ca. 99 Mark
Wertung: 71 %**POLE POSITION**
Ascon • ca. 119 Mark
Wertung: 90 %

anzutreten, ist ohnehin nicht so spannend. Da es nur eine Schwierigkeitsstufe gibt, haben Sie dessen Fahrzeuge meist schnell hinter sich gelassen. Richtig Fun haben Sie erst mit Gegnern aus Fleisch und Blut. Aus diesem Grund haben wir auch die Wertung zweigeteilt.

Zweideutige Soundeffekte

Damit Sie beim Rennen auch akustisch voll auf Ihre Kosten kommen, haben die Gruppe Hangnail und der amerikanische Sprachen-Imitator Lani Minella für den richtigen Background gesorgt. So bringt Hangnail Sie gleich zu Beginn des Spiels mit dem Titelsong "Let It Roll" in die richtige

Kein Fahrzeug war den Programmierern zu ungewöhnlich.

Racing-Stimmung, während Minella vor allem mit ein- und zweideutigen Kommentaren die Lachmuskeln kitzelt (Englisch-Kenntnisse vorausgesetzt).

Nicht zuletzt kann sich auch die Grafik im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Sollten Sie einen Pentium besitzen, können Sie die Strecken in fixer SVGA-Grafik vorbeirauschen sehen. Besitzer eines 486er-Prozessors müssen sich mit VGA-Darstellung begnügen. Doch selbst das ist allemal sehenswert.

So bleibt als Fazit die Empfehlung an alle Anhänger abwechslungsreicher Autorennen: Wenn es Sie in letzter Zeit zunehmend gelangweilt hat, immer nur auf gewöhnlichen Rennstrecken mit gewöhnlichen Rennwagen zu fahren, sollten Sie sich Big Red Racing unbedingt einmal näher ansehen. (P)

BIG RED RACING**Hersteller**

Big Red / Domark
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA (Pentium: SVGA), gängige Soundkarten werden unterstützt

Pro

Originelle Fahrzeuge
Zahlreiche Strecken
Rockiger Titelsong
Hoher Spielspaß im Multi-Player-Modus (linke Wertung)

Kontra

Fahrzeuge und Rennstrecken nicht beliebig kombinierbar
Leicht zu besiegender Computer-Gegner im Solo-Spiel (rechte Wertung)

82/78%

Colony Wars

2492



Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Ansgar-15 eine der rohstoffreichsten Kolonien zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.

Die Erschließung des unbewohnten Himmelskörpers Ansgar-15, der im Oktober 2492 zum 1000. Jahrestag der Entdeckung Amerikas als neue Rohstoffquelle eingeweiht werden sollte, rückt durch sich häufende Fehlfunktionen der dort stationierten Droiden in weite Ferne.

Ein herber Rückschlag für das ehrgeizigste und teuerste Projekt seit Bestehen der Menschheit und gleichzeitig Wasser auf die Mühlen der irdischen Bürgerrechtsgruppen, nationalen Separatisten und Widerständler, die bereits jahrelang um die Befreiung von übermenschlicher Abgabenlast und Arbeitszwang kämpfen, die das gewaltige Raumfahrtprojekt mit sich brachte.

Eine Abordnung der besten Wissenschaftler der Erde macht sich auf den Weg, die Ordnung auf Ansgar-15 wiederherzustellen und so auch die drohenden Unruhen auf der Erde zu verhindern. Sie ahnen nicht, welche Rolle sie im Ringen von Wirtschaft, Politik und Terror spielen sollen...

Für Händler exklusiv bei:

LEISURES **SOFT**
GROUP

Tel.: 02383 / 690

Black Legend
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußangeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Ansgar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. Song: "The Sun is rising..."



Eine Digital X-citement Produktion.

Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66

POWER Helpline



Shannara

Der folgende Lösungsweg bezieht sich auf die englischsprachige Version des Spiels.

Fishing Hole

Im Baum befindet sich ein Vogelnest und ein Medaillon. Nicht einfach, an das Medaillon heranzukommen! Untersuchen Sie es. Ein Monster taucht auf, doch Allanon wird Ihnen beistehen. Er wird Sie losschicken, um die Menschen vor den Monstern zu warnen. Folgen Sie dem Pfad nach Osten. Sie treffen die gefangene Shella. Mit Hilfe des Felsbrockens können Sie sie befreien. Sie sprechen mit ihr und geben ihr das Medaillon. Dann gehen Sie beide zum Fluß.

Leah

Sprechen Sie mit dem Wächter, und gehen Sie weiter nach Norden. Sprechen Sie mit dem Gärtner. Im Haus schickt Winston Sie die Treppe hinauf. Nehmen Sie im Schlafzimmer die Tasse, und beachten Sie den Kochtopf und das Kohlebecken. Sprechen Sie anschließend mit Winston. Lesen Sie das Buch. Nehmen Sie das Potpourri, und riechen Sie daran. Untersuchen Sie das Loch im Garten. Bestechen Sie den Kräuterhändler mit der Tasse. Für das Gegengift brauchen Sie Cloves, Dogwood-Blüten und Holzkohle. Cloves finden Sie im Potpourri. Draußen bemerken Sie eine blühende Topfpflanze, fragen Sie den Kräuterhändler danach. Gießen Sie im Schlafzimmer den Kochtopf über dem Kohlebecken aus, nehmen Sie die Holzkohle. Zurück zum Kräuterhändler – armer Kerl! Nehmen Sie das Papier und den grünen Trank. Reden Sie mit dem Wächter und gehen Sie in den Garten. Gießen Sie den Trank auf den Dogwood-Baum. Wieder beim Kräuterhändler, mixen Sie die Zutaten im Mörser zusammen.

Am nächsten Tag darf Shella Sie nicht nach Tyrsis begleiten. Sprechen Sie noch einmal mit Allanon. Gehen Sie hinaus zu Shella in den Garten. Versuchen Sie, mit ihr die Stadt zu verlassen – klappt allerdings nicht. Sprechen Sie mit ihr. Sie erzählt von einem Geheimweg und gibt Ihnen das Medaillon. Gehen Sie ins Haus und versuchen Sie, Winston loszuwerden. Benutzen Sie das Medaillon mit dem Auge des Drachen. Gehen Sie nun nach Westen zur Straße, dann nach Norden.

Bei der Fähre kommt es zum Kampf. Untersuchen Sie anschließend alles. Fischen Sie mit der Stange das Seil und die Rolle aus dem Fluß. Schießen Sie einen Pfeil aus Shellas Inventory ab, um die Bremse zu lösen. Gehen Sie nach Tyrsis, hüten Sie sich vor den Monstern.

Tyrsis

Gehen Sie am Tor nach rechts zur Hütte. Reden Sie mit Brendel. Der Topf ist leer. Bieten Sie etwas zu essen an. Links vom Tor befindet sich der Lorbeerbaum. Nehmen Sie einen Zweig, und holen Sie sich bei Brendel eine Fackel. Gehen Sie mit Brendel zum Tor, und sprechen Sie mit dem Wächter. Reden Sie, bis Brendel fortgeht. Sprechen Sie drinnen mit dem Seneschal. Gehen Sie durch die erste Tür rechts. Schauen Sie sich um. Kehren Sie zurück. Shella zeigt dem Seneschal das Medaillon. Erkunden Sie den Bereich. Kehren Sie anschließend wieder zurück.

Lesen Sie in der Bibliothek das Buch War of the Races. Der Seneschal wird den verschlossenen Schrank öffnen. Lesen Sie Stenmins Buch. Bearbeiten Sie das Buch mit dem Messer. Lesen Sie das Pergament. Reden Sie mit dem Seneschal über den Geheimgang.

Der Kiefer des Löwen im Thronsaal

ist verrostet. Gießen Sie Öl darauf. Öffnen Sie mit dem Dolch den Kiefer, und nehmen Sie den Schlüssel. Hinter dem Wandteppich befindet sich ein Riß. Legen Sie mit dem Pferdekopf das Schlüsselloch frei.

Zünden Sie die Laterne an, untersuchen Sie den Schädel, und zünden Sie dann die Kerzen an. Achten Sie auf den Spiegel, benutzen Sie Ihr Schwert. Klicken Sie sich durch die Traumsequenz. Im Geheimraum finden Sie Weihrauch. Öffnen Sie die Schädellade. Lesen Sie die Schriftrolle. Beim Seneschal benutzen Sie den Zauber mit Stenmins Buch. Lesen Sie die neuen Einträge und reden Sie erneut mit dem König.

Nehmen Sie den Stab von der Wand, und gehen Sie in den Weinkeller. Füllen Sie die leere Flasche mit Essig. Nehmen Sie den guten Wein. Legen Sie Weihrauch, Pergament und Stab auf den Boden. Zünden Sie den Weihrauch an. Beschwören Sie mit dem Buch das Pergament, dann den Stab. Stenmin will Ihnen nicht helfen. Beschwören Sie ihn mit dem Buch. Jetzt verrät er Ihnen, wie Sie die magische Barriere unterbrechen können.

Sie benötigen jetzt Lorbeerblätter (der Baum draußen), Rosenblüten (Potpourri) und Misteln (die Eiche bei Brendels Hütte, Shella hilft). Geben Sie alles in den Essig. Gießen Sie das Zeug auf die Flammenbarriere. Weiter geht's nach Nordwesten, nach Abalorn.

Abalorn

Sprechen Sie mit Lessa. Auf der Straße befindet sich eine ungewöhnliche Steinplatte. Am Brunnen ist ein Loch. Füllen Sie etwas Lehm in Brendels Topf. Sprechen Sie im Haus mit Davio. Untersuchen Sie das Schriftstück an der Wand. Benutzen Sie das Holzstück mit dem Feuer. Entfernen Sie im Garten die Ranken. Schließen Sie das Tor, und nehmen Sie die Life Rune. Öffnen Sie das Tor und untersuchen Sie die Rune.

Am Brunnenloch benutzen Sie Shellas Schal. Gießen Sie Wasser auf die Steinplatte, und nehmen Sie sie. Geben Sie Lehm auf den Runenstein, und legen Sie die Steinplatte darauf. Untersuchen Sie die Schornsteine des Hauses. Reden Sie im Innern mit Prince Arion, anschließend noch einmal mit Davio.

Tauschen Sie bei Lessa das Seil gegen die Leiter ein. Klettern Sie aufs Dach und nehmen Sie das Nest vom Schornstein. Ölen Sie die Wetterfahne. Nehmen Sie Dachschildeln mit. Verbrennen Sie in Darios Raum die Holzstücke. Reden Sie, wenn nötig, noch einmal mit ihm. Steigen Sie wieder aufs Dach, und benutzen Sie eine Schindel mit der glühenden Metallplatte. Schauen Sie in das Journal. Geben Sie Brendel die zweite Schindel, und zeigen Sie ihm das Journal. Geben Sie Lessa die Leiter und den Silberring an Davio. Bringen Sie Lessa den Goldring von Arion. Sie hilft Ihnen, die Elfenrune zu bekommen.

Legen Sie im Garten die Runen in die Runensteine, wie es das Pergament vorschreibt. Nehmen Sie die Elfensteine mit. Sprechen Sie mit Arion wegen der "Reisepapiere". Reden Sie mit Davio, geben Sie ihm die Elfensteine.

Streleheim Plains

Helfen Sie Panamon Creel beim Kampf gegen die Monster. Telsek schließt sich Ihnen an. Beide suchen die Black Irix. Telsek soll mit dem Felsbrocken den Weg zum Canyon freimachen. Kämpfen Sie gegen die getarnten Monster. Sprechen Sie anschließend mit jedem ihrer Begleiter. Gehen Sie in die Höhle, zünden Sie die Lampe an und sprechen Sie mit Aine. Zeigen Sie ihm Arions Brief. Befestigen Sie Ihr Seil an der Black Irix über dem Eingang.

Gehen Sie zum Lager der Trolle. Sie können dem Kampf auch ausweichen. Werden Sie gefangen, versuchen Sie, mit den Trollen zu reden. Schlagen Sie einen Wettstreit

CeBIT '96

CeBIT '96

Was 1970 mit 638 Ausstellern und 60.900 Besuchern, davon 5.500 aus dem Ausland, begann, ist heute eine der wichtigsten Profi-Messen der Welt: die CeBIT in Hannover. Auch in diesem Jahr werden sich wieder Fachbesucher und Aussteller auf über 330.000qm Ausstellungsfläche treffen. Alexander Berg berichtet über Highlights und Hintergründe.



Ab dem 14. März 1996 geht es wieder los: die CeBIT '96 öffnet ihre Pforten. Mit der elften eigenständigen „CeBIT Hannover“ festigt die Deutsche Messe AG den Status dieser Veranstaltung als Fachmesse für den „Profimarkt“ und als internationalem „Business-Meeting-Point“. Das Konzept der CeBIT '96, das gemeinsam mit den Branchenverbänden und -organisationen der Informations- und Kommunikationstechnik entwickelt wurde, rückt erneut die relevanten Zielgruppen wie Entscheidungsträger, Einkäufer und Wiederverkäufer aus Wirtschaft und Verwaltung in den Mittelpunkt.

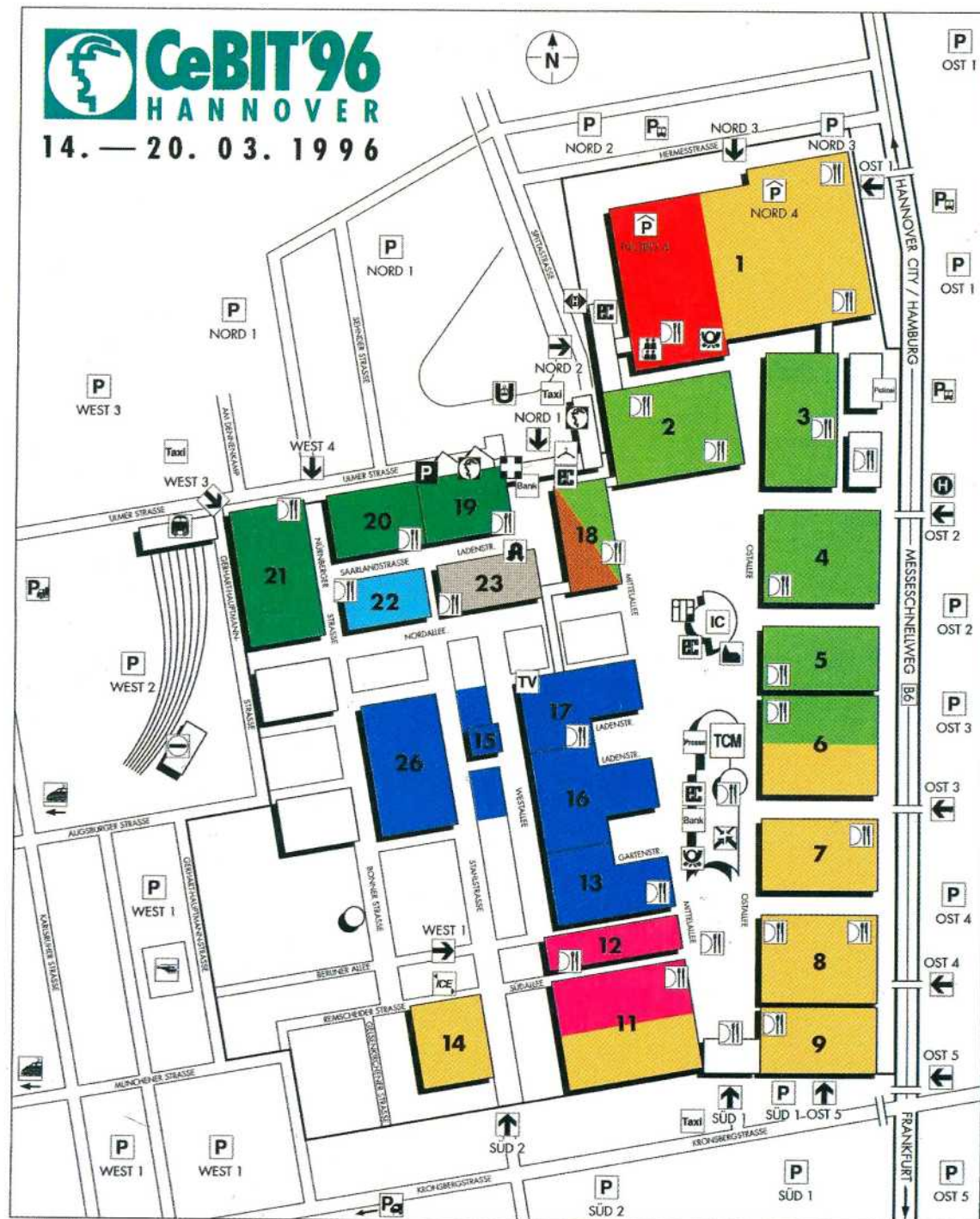
Im Gegensatz zu 1995 wurde die Veranstaltungsdauer geändert: Anstelle von acht erlebnisreichen Tagen wurde die Dauer auf sieben Veranstaltungstage verkürzt und findet somit von Donnerstag, 14. März, bis Mittwoch, 20. März, statt. Die Deutsche Messe AG hat damit einem langjährigen Wunsch der ausstellenden Unternehmen entsprochen.

Den Spaß live in 26 Messehallen zu erleben, ist auch teurer wie im vergangenen Jahr: 50 Mark kostet der einmalige Eintritt; es locken außerdem Dauerkarten und spezielle Juniorpässe mit ihren niedrigeren Preisen (siehe Übersicht). Durch die Hinzunahme der neuen



CeBIT'96 HANNOVER

14. — 20. 03. 1996



Stand: 6/95
Position as of 6/95

Änderungen vorbehalten.
Subject to alteration.

Deutsche Messe AG • Messegelände • D-30521 Hannover

INFORMATIONSTECHNIK

NETWORK COMPUTING

COMPUTER INTEGRATED MANUFACTURING, CIM

SOFTWARE, BERATUNG UND DIENSTLEISTUNGEN

TELEKOMMUNIKATION

BÜROTECHNIK

BANK- UND SPARKASSENTECHNIK

SICHERHEITSTECHNIK / KARTENTECHNIK

FORSCHUNG

Festplattenkapazität auf 3,5"-Diskette

Zur CeBIT '96 präsentiert 3M eine 3,5"-Diskette mit einer Kapazität von 120 MB. Diese Diskette ist lesekompatibel zu normalen 3,5"-Disketten im Format 1,44 MB und 720 KB. Die neuen 120 MB-Laufwerke steigern die Geschwindigkeit gegenüber herkömmlichen 3,5"-Diskettenlaufwerken um das fünffache. Selbst die vorhandenen 3,5"-Disketten werden dreimal schneller gelesen. Ein im Laufwerk eingebauter Fehlerkorrekturmechanismus erhöht zusätzlich die Datensicherheit. Die Kapazität reicht für viele Einsätze: z.B. Internet Homepage ca. 3 MB, 100 Excel-Dateien Grafiken und Tabellen ca. 50 MB, Bauplan 30-Stock-Gebäude ca. 100 MB, 10 Faxe mit Vorschaltseite und Briefkopf ca. 3 MB

3M Deutschland GmbH – Halle 8, 1.OG; Stand D44

2 Mrd. grafische Rechenoperationen pro Sekunde

Der 3D Blaster ist eine 3-D-Grafikbeschleuniger-Karte, mit der in einem 486er-PC Spiele schnell und realistisch werden. Er ermöglicht echte dreidimensionale Grafiken mit Texture Mapping. Wackeln und Verzerrungen treten nicht mehr auf. Das liegt u.a. daran, daß der Blaster 2 Mrd. Rechenoperationen pro Sekunde vornehmen kann, über eine Füllrate von 25 Mio. Pixeln pro Sekunde verfügt und bis zu 850 000 Polygone pro Sekunde verarbeitet.

Creative Labs GmbH – Halle 9, Stand D37

Grafik-, Audio- und MPEG-Video-Lösung

Die erste Grafik-, Audio- und MPEG-Video-Lösung für Motherboards, die auch Microsofts Direct Draw Features unterstützt, hat S3 Incorporated mit seiner Cooperative Accelerator Architecture entwickelt. Zur Architecture gehören der integrierte Grafik- und Videobeschleuniger Trio64V+, die Scenic+MX1 und MX+2 MPEG-1 Dekoder sowie der Sonic+AD Audio DAC. Das ermöglicht TV-Qualität, Full-Screen und 30 Frames pro Sekunde MPEG-Video-Wiedergabe, Audio-Wiedergabe in CD-Qualität sowie 2-D-Beschleunigung und Spezialeffekte.

S3 Incorporated – Halle 8, Stand A40

Schnelles MO-Laufwerk

Mit dem Deltis MOS 540E präsentiert Olympus ein magneto-optisches 5,25-Zoll-Laufwerk, das eine Speicherkapazität von 2,6 Gigabyte pro Medium, Datentransferraten von bis zu vier Megabyte pro Sekunde und Suchzeiten von 26 Millisekunden erreicht. Damit ist es nach Herstellerangaben das schnellste MO-Laufwerk der neuen 2,6 Gigabyte-Generation.

Olympus Optical Co. (Europa) GmbH – Halle 8, 1.OG; Stand B13

Multifrequenz-Empfänger

Die neuentwickelte PC-Einsteckkarte Winradio Professional ermöglicht den Empfang oder das Scannen im Frequenzbereich von 150 KHZ - 1,4 GHZ in verschiedenen Betriebsarten (AH, FH-N, FH-W, SSB, CW, RTTY). Das Produkt wird von Rosetta Labs vorgestellt. Das Konzept sieht vor, die Radiotechnologie mit der Leistungsfähigkeit von PC-Rechnern unter Windows zu verknüpfen.

Rosetta Laboratories GmbH – Halle 9, Stand E37

Multimedia mit Internet-Browser

Die im UNIX-Bereich bekannte Firma Sun Microsystems stellte kürzlich neue Internet-Technologien vor. HotJava ist ein dynamischer WWW-Browser, der nicht nur Dokumente lesen, sondern ganze Anwendungen auf das lokale System laden und dort ausführen kann. Hierdurch können auch Multimedia-Applikationen in Echtzeit ausgeführt werden. Das System basiert auf einem konventionellen Browsermodell. Dieser wurde in der C++-ähnlichen Programmiersprache Java implementiert und durch einen Interpreter ergänzt, dadurch ist eine quasi beliebige Erweiterbarkeit gegeben. Die Programme sollen für verschiedene Plattformen (Solaris, MacOS, Windows) verfügbar sein.

Sun Microsystems GmbH – Halle 1, Stand 8a2; Halle 21, Stand C45

Schneller Austausch großer Datenmengen

Es handelt sich um ein Wechselpplatten-Laufwerk für den Heimanwender. Syquest

verbindet die Schnelligkeit einer Festplatte mit der Wechselbarkeit einer Floppy. Das Medium eignet sich besonders zum schnellen Austausch von umfangreichen Daten, zum Downloaden von Internet-Daten oder zum schnellen Backup der Festplatte.

Syquest Technology GmbH – Halle 8, 1.OG; Stand B06

Spracherkennungs-Toolkit für PC-Anwendungen

Das SpeechMaster-Spracherkennungssystem bietet eine kontinuierliche Spracherkennung für Steuerungs- und Datenerfassungsanwendungen mit einem frei definierbaren Wortschatz von mehreren hundert Wörtern pro Anwendung. Das Entwickler-Toolkit erlaubt die Einbindung in Windows-Programme als DLL oder VBX. In der neuen Version wurde das Erweitern und Nachtrainieren des Wortschatzes durch den Benutzer wesentlich vereinfacht. Für den Betrieb des Systems wird neben der Software eine Windows-kompatible Soundkarte benötigt.

aspect Gesellschaft für Mensch-Maschine-Kommunikation mbH – Halle 22, Stand A36

Mit Layout ins World Wide Web

Die Version 6.0 von Adobe PageMaker bietet mehr als 50 neue Funktionen für Seitengestaltung, Druck und Druckvorstufe, elektronisches Publizieren sowie eine umfassende Kompatibilität. Dazu gehören etwa die Unterstützung für Kodak PhotoCD und Sechsfarbedruck. Mit zwei neuen Plug-Ins können direkt aus PageMaker heraus Dateien im plattform- und programmunabhängigen Portable Document Format (PDF) oder im HTML-Format für das World Wide Web-Publizieren erstellt werden. Die neue Version läuft unter Macintosh und Power Macintosh sowie unter Windows. Sie ist nach Angaben von Adobe das erste professionelle Layoutprogramm, das für Windows 95 entwickelt wurde.

Adobe Systems GmbH – Halle 8, Stand C27

DTP, Textverarbeitung und Grafik

Durch die Übernahme von Frame Technology hat Adobe seine Produktpalette im Bereich Desktop Publishing und Dokumentverwaltung ausgebaut. FrameMaker zielt in Ergänzung zu Adobe PageMaker auf textintensive technische Dokumentationen, die in einer UNIX-Umgebung erstellt werden. Die Version 5.0 bietet alle Elemente aus Desktop Publishing, Textverarbeitung und Grafik. Dazu kommen mathematische Funktionen, Tabellen-Editor, Hypertext-Links und viele Filter. Für elektronisches und World Wide Web-Publizieren können Dokumente im Portable Document Format (PDF) und im HTML-Format gespeichert werden. Das Programm läuft unter Macintosh, Power Macintosh, Windows sowie UNIX.

Adobe Systems GmbH – Halle 8, Stand C27

Know-How für VR-Projekte

Auf die junge Technologie der Virtuellen Realität (VR), die mit Hilfe von Computern Scheinwelten erzeugt, hat sich Virtual Reality Technologies spezialisiert. Das Unternehmen bietet die Entwicklung und Applikation von VR-Software an. Von der Planung bis zur Installation können VR-Systeme realisiert werden, die auf vorhandene Hard- und Software des Kunden abgestimmt sind; auch für PCs im Netz und für Einzelplätze. Eingesetzt wird neueste VR-Peripherie wie HMDs, Trackingsysteme und Datenhandschuhe. Im Angebot sind VR-Projekte für Marketing, Ausbildung und Training, Simulation und Entertainment. SunDancer, das unternehmenseigene stereoskopisch immersive VR-System, wird eingesetzt und weiterentwickelt.

Virtual Reality Technologies GmbH Deutschland – Halle 21, Stand D56

Vernetzung von Telefonanlagen auf ISDN-Basis

Mit dem ISDN-Adapter Parlay 2C der Audit GmbH können bestehende Telefonanlagen auf Basis von ISDN-Wählleitungen miteinander verknüpft werden. Standortübergreifendes Verbinden und die direkte Anwahl außenliegender Nebenstellen sind unabhängig von den verwendeten Telefonanlagen realisierbar. Das System ist speziell für die Anbindung kleiner Filialen, Außenstellen und Heimbüros an das Telekommunikationssystem des Unternehmens konzipiert.

AUDIT GmbH – Halle 13, Stand G26

Faxen machen – analog und digital

DCE präsentiert zwei Geräte, die im weitesten Sinne in die Rubrik Faxmodem einzuordnen sind. FaxBox 2 ist als analoges oder digitales Faxgateway mit 14 400 Baud Übertragungsgeschwindigkeit, Error Correction Mode, 2-d Komprimierung und Postzulassung erhältlich. Die analoge Version bietet DTMF-Routing und Gebührenausswertung, die ISDN-Version eine Auswertung der Durchwahladressierung. FaxBox for Windows ist eine Fax- und Telexkomplettlösung für PC-LAN-Netzwerke unter Windows 3.0 und höher. Anders als bei der FaxBox 2 handelt es sich hier nicht nur um ein Gateway, sondern um einen kompletten Rechner, der für Fax- und Telex-Versand und -Empfang zuständig ist. Die Software für eine unbegrenzte Nutzeranzahl wird mitgeliefert. Über DTMF- oder ISDN-Routing wird die automatische Verteilung eingehender Faxe realisiert.

DCE GmbH Telekommunikationssysteme – Halle 17, Stand F70

Multifunktionale Telefonanlage mit Fax

Gegenüber des Vorläufermodells verfügt die MAXIMA 1800 Fax neben einer integrierten passiven Fax- und Modemweiche über einige weitere praktische Verbesserungen. Eine automatische Amtsholung ist individuell für jede Nebenstelle programmierbar. Damit fällt das Vorwählen der 0 weg, um ein Amt zu bekommen. Über ein externes Interface, dem sogenannten T-Max, kann die Türsprechstelle angeschlossen und über die Telefonanlage geöffnet werden. Insgesamt sind sechs Amtsberechtigungsvarianten programmierbar, womit z.B. Ferngespräche verbunden

Kurz und bündig

Achtung! Geänderte

Messe-Dauer: Donnerstag, 14. März, bis Mittwoch, 20. März 1996

Öffnungszeiten: täglich: 09.00 Uhr bis 18.00 Uhr

Eintrittspreise:	Tageskarte	Dauerkarte
	Vorverkauf 45 Mark	Vorverkauf 100 Mark
	Tageskasse 50 Mark	Tageskasse 120 Mark

Sonderausweis für Schüler ab 15 Jahre und Studenten: 20 Mark

Dieser Sonderausweis ist nur am Messesonntag und am letzten Messtag (Mittwoch) gültig.

Katalog (inkl. CD-ROM): 36 Mark

EBi, Btx:

Elektronisches Besucher-Informationssystem
EBi informiert umfassend in Deutsch und Englisch über das Ausstellungsangebot, das Rahmenprogramm etc. In allen Hallen und Servicebereichen stehen Terminals mit geschultem Personal sowie Selbstbedienungs-Terminals.
Auch über Btx * 3230080 # erreichbar.

Fax-Polling: Allgemeine Besucherinformationen über 0511-2888600

Internet: Allgemeine Besucherinformationen über <http://www.messe.de>

Verkehr: Sonder- und Linienflüge aus dem In- und Ausland. Hubschrauber-Taxis und Bus-Shuttle verkehren zwischen Flughafen und Messegelände.

Kostenloser Bus-Shuttle vom Bahnhof Laatzen zum Messegelände, Messesonderzüge fahren direkt auf das Messegelände. Stadtbahnen verkehren im Schnelltakt (ca. alle drei Minuten) zwischen Hauptbahnhof und Messegelände. Parkplätze für 50.000 Pkw, Sonderparkplatz für Busse und Wohnwagen,

Service für Behinderte: Parkflächen für Gehbehinderte, behindertengerechte Eingänge, Aufzüge, Fernsprecher und Toiletten.

werden können. Die passive Fax- und Modemweiche wird im Unterschied zur aktiven Faxweiche erst aktiviert, wenn der Anrufbeantworter die Amtsleitung belegt oder der Anwender den Hörer abgenommen hat. Das Produkt der Firma Quante ist durch eine Zwei-Draht-Technik leicht zu installieren.

Quante AG – Halle 16, Stand C24

Telefonanrufe automatisch entgegennehmen

Telenet Multivoice sind Sprachverarbeitungssysteme, die nicht nur die Entgegennahme von Telefonanrufen automatisieren. Sie rufen auch automatisch Informationen aus Datenbanken ab. Wird ein Sprachcomputer an eine TK-Anlage gekoppelt, kann das System erkennen, welche Nebenstelle angerufen wurde. Von ihm wird dann ein bestimmter Ansagedienst gestartet oder die VOICE-Mailbox eines Mitarbeiters gezielt angesprochen. Die Vermittlung von der Zentrale an die richtige Fachabteilung läßt sich durch ein kurzes Sprachmenü automatisieren. Für einen einzelnen Standort bietet sich als Lösung das Multivoice IN.

Telenet GmbH – Halle 17, Stand A67



14. — 20. 03. 1996

APRIL 1996 PC POWER

Halle 26 sowie den Neubau der Halle 4 schafft die CeBIT '96 neuen Raum für die innovationsstarken Wachstumsbereiche „Telekommunikation“ und „Software“. Insgesamt haben sich zur kommenden Veranstaltung 6.307 Aussteller (1995: 6.111) angemeldet.

Mehr Länder

Die Internationalität der Veranstaltung erfährt 1996 erneut eine Steigerung. Erstmals sind 66 ausstellende Länder – 1995 waren es nur 56 Länder – vertreten. Gerade auch den Industrievertretern außereuropäischer Nationen bietet die CeBIT Hannover eine ideale Ausgangsbasis für einen Einstieg in den IT-Markt Europas. Diese Möglichkeit nutzten zur CeBIT '95 erstmalig Bangladesh, Nepal und Sri Lanka. Die positive Bilanz ihrer CeBIT-Premiere führte zu einer erneuten, verstärkten Beteiligung an der Folgeveranstaltung. Auch Bolivien, Georgien, Iran, Jamaika, Kolumbien, Mauritius, Mexiko, Paraguay und Tunesien haben das Marktpotential eines Messeauftrittes erkannt und beteiligen sich erstmals an der CeBIT '96.

Die traditionelle Frühjahrs-CeBIT konzentriert sich wieder voll auf den Profimarkt mit einer zielgerechten Angebotsorientierung für kompetente Verhandlungspartner. Als Leitmesse dieser Branche spiegelt sie den Weltmarkt der Informations- und Telekommunikationstechnik wider und bietet das weltweit größte Absatzpotential. Keine andere IT-Messe weist auch nur annähernd eine vergleichbare Informationsdichte und ein derartiges Zusammentreffen der marktführenden Unternehmen auf. Die CeBIT Hannover bietet somit die ideale Plattform für nationale wie internationale Unternehmen, neue Partnerschaften aufzubauen und bestehende Geschäftsbeziehungen zu intensivieren.

Das Ausstellungsangebot gliedert sich in neun Bereiche, die sich übersichtlich und klar strukturiert in den 23 Messehallen darstellen. Die expansivsten Bereiche im Angebotsprogramm sind auch 1996 die Schwerpunkte „Telekommunikation“ sowie „Software“, „Beratung“ und „Dienstleistungen“. Die Software-Branche stellt in den Hallen 2, 3, 4, 5 und 6 (teilweise) aus. Erstmals steht auch ein Teil der Halle 18 den Software-Anbietern zur Verfügung. Die mehrgeschossige Halle 4 wurde nach der CeBIT '95 abgerissen und neu erstellt. Die neue Halle 4 präsentiert sich eingeschossig und stützenfrei mit

komplett verglaster West- und Ostfassade. Hier wird u. a. die Sonderveranstaltung „Software-Zentrum Mittelstand“ durchgeführt. Der Bereich Telekommunikation belegt erstmalig komplett fünf Hallen (1995: vier Hallen): 13, 15, 16, 17 und die neue Halle 26. Diese dreischiffige, lichtdurchflutete Ausstellungshalle feiert zur CeBIT '96 ihre Premiere. Im Juni 1995 wurde mit dem Bau dieser nach der Halle 1 größten Halle auf dem Messegelände begonnen.

Am Netz

Der Schwerpunkt „Network Computing“ belegt erneut die Hallen 11 und 12. Im Mittelpunkt stehen neben der umfangreichen Darstellung zum Thema „Internet“ die Sonderveranstaltungen „ATM-World“, „News Net '96“ und das „Novell Networking Center“. In Halle 1 ist auch zur kommenden Veranstaltung wieder die Bürotechnik mit ihrem umfangreichen Angebot an Druck- und Kopiertechnik, Postbearbeitungstechnik und Kassensystemen vertreten.

Der Online-Boom hat nun auch Deutschland erreicht. War das „Online-Surfen“ in den vergangenen Jahren hauptsächlich in den Vereinigten Staaten ein Thema, so gewinnt die Sportart auch innerhalb Europas immer mehr Freunde. Zur CeBIT '96 sind erstmalig alle marktführenden Online-Anbieter an Bord. Sie zeigen dem professionellen Anwender, wie der Informationsaustausch auf den Daten-Autobahnen funktioniert und welches Spektrum am Arbeitsplatz genutzt werden kann.

Die Halle 6 bildet die „Schnittstelle“ zwischen den Software- und Hardware-Produkten und gilt als Kontaktbörse für Distributoren. In der Halle 7 stehen die PC-Drucker, die Hallen 8 und 9 sind dem Multimedia-Angebot und der Eingabeperipherie vorbehalten. In der Halle 11 und erstmals auch in der Halle 14 werden PCs – vom Tower-Gehäuse bis zum Palmtop – und Motherboards angeboten.

Wenn's um Geld geht...

Im Erdgeschoß der Halle 18 sind die Anbieter von Bank- und Sparkassentechnik vertreten. Hauptanziehungspunkt wird auch zur kommenden Veranstaltung wieder die Sonderschau „BANK-FINANZ-SYSTEME“ sein. Die Halle 23 ist die neue Heimat der Sicherheitstechnik. Hier wird auch die Sonderschau „CefIS - Centrum für Informations-Sicherheit“ als konsequente Weiterentwicklung der Veranstaltung „Das sichere Rechenzentrum“ durchgeführt. Darüber hinaus steht diese Halle auch erstmalig allen Anbietern der

Ausstellungsprogramm

Hannover 14. – 20. 3. 1996

CeBIT

World Business Center
Office - Information - Telecommunications

Kartentechnik zur Verfügung – von den Mikrochipkarten- und Plastikkarten-Systemen bis hin zu den Kartenanwendungen.

Die CeBIT wendet sich eindeutig an Profi-User und solche, die es werden wollen. Spiele-Freaks werden sich im Herbst zu ersten „CeBIT Home“ in Hannover einfinden. Auf der folgenden Karte

zeigen wir Ihnen, wo die Post abgeht. Sie können diese Seiten einfach durch Lösen der Heftklammern entfernen und als kleinen „Messe-Guide“ benutzen!!! Außerdem haben uns einige Hersteller verraten, welche Bonbons sie auf der CeBIT '96 präsentieren. Ein Besuch lohnt sich... 

vor. Gehen Sie zum Elfenlager und zeigen Sie dem Wächter Arions Brief. Helfen Sie Telsek bei der Lösung der Aufgaben. Tips erhalten Sie im Elfenlager bei Shella, im Trollager bei Panamon.

Rätsel 1: Gehen Sie ins Vorgebirge, suchen Sie die Feder im Vogelneest, geben Sie sie Telsek. **Rätsel 2:** Für den Fischfang brauchen Sie einen Köder. Reden Sie mit dem Troll-Koch über das Essen im Kessel, bieten Sie einen Tausch an. Shella kann Ihnen einen Tip geben. Geben Sie dem Koch den gekippten Wein aus Brendels Inventory. Befestigen Sie im Elfenlager die Würmer an der Angel. **Rätsel 3:** Sie brauchen ein Blatt. Schwatzen Sie dem Elfenwächter seinen Schild ab. Jetzt können Sie selbst ein Rätsel stellen. Mit "ask about Elfstones" beenden Sie den Wettstreit. Wenn Ihnen das Rätsel lösen Spaß macht, wählen Sie's erst zum Schluß.

Die weiteren Rätsel: **Rätsel 4:** Den Pfeil bekommen Sie von Shella.

Rätsel 5: Als Gewürz nehmen Sie das Zimt aus Ihrem Potpourri.

Rätsel 6: Den Helm finden Sie im Trollager hinter Panamons Wächter. Anschließend geht's wieder gegen die Monster.

Storlock

Gehen Sie nach Osten, dann nach Süden über den Paß. Davio wird im Kampf verletzt. Weiter nach Süden, nach Storlock. Reden Sie mit dem Gnom-Heiler. Richtung Nordosten und am Fluß entlang kommen Sie zur Spinne. Binden Sie Shellas Tuch an einen Pfeil, gießen Sie Öl darüber, und entzünden Sie es mit der Tinderbox. Shella hat ein ruhiges Händchen, Telsek hilft, Sie geben dem Monster den Rest. Reden Sie wieder mit dem Gnom über Torc und Helm. Gehen Sie nach Südwesten, dann nach Süden zum Silver River. Der König rettet Sie vor den Monstern und gibt Ihnen ein Zauberpulver.

Cullhaven

Suchen Sie den Hammer of Power. Reden Sie mit Kili und dem König. Gehen Sie in den östlichen Raum, und beachten Sie die Tonscherben. Reden Sie mit Kili und dem Wächter. Schauen Sie sich Kili an – es fehlt etwas. Die Freunde in der Zelle wissen weiter. Gehen Sie nach Norden in die Waffenkammer. Betrachten Sie den Stuhl, schieben Sie ihn beiseite. Reden Sie wieder mit Kili. Rechts neben der Feuerstelle ist ein Loch. Bitten Sie Davio um einen Krug. Sie finden darin eine rote Schärpe. Zeigen Sie sie Kili. Telsek hilft Ihnen im Kampf. Reden Sie mit dem König, gehen Sie nach Osten, nehmen Sie den Griff aus dem Rucksack, stecken Sie ihn ins Loch am Kamin, und drücken Sie.

Am Fluß, wo die Monster eine Brücke bauen, gehen Sie nach

Nordosten zum See. Reden Sie mit Davio. Geben Sie das Zauberpulver ins Wasser. Benutzen Sie Davios Elfensteine am Damm. Kämpfen Sie gegen die Brückenmonster. Nach der Traumsequenz geht's nach Norden zu den Gnomen. Davio muß ein Seil um seine Hüfte binden. Nach der Sequenz müssen Sie eine wichtige Entscheidung treffen. Bewährt hat sich bei mir der Spell of Release für Shella – Sie töten sie mit dem Schwert (wenn Sie die Elfensteine benutzen, endet das Spiel.)

Gnome Camp

Suchen Sie im Dunkeln den Stiefelabsatz. Sie finden Nägel, mit denen Sie das Seil durchtrennen. Schauen Sie sich um, und nehmen Sie ein Stück Seil mit. Mit dem Stiefelabsatz schneiden Sie das Zelt auf. Schauen Sie sich die Luke und das Loch an. Schneiden Sie mit dem Stiefel das zweite Zelt auf. Nehmen Sie den Dolch. Verbinden Sie dem Schamanen die Augen und verschnüren Sie den Torc. Gehen Sie ins erste Zelt. Öffnen Sie die Metallkisten mit dem Schlüsselring. Reden Sie im Schamanenzelt mit Geeka, bis er Ihnen helfen will. Benutzen Sie Geekas Griff am Loch bei der Luke. Gehen Sie ins erste Zelt – Geeka soll Ihnen bei der zweiten Metallkiste helfen. Binden Sie das Seil an die Kiste, und lassen Sie sie in die Grube hinab. Geeka geht zuerst in die Grube, dann Sie. Benutzen Sie Geekas Griff am Loch oben an der Leiter, um die Luke zu schließen. Benutzen Sie Brendels Hammer am Gitter, dann soll er es betreten. Er gibt Ihnen eine Kiste. Öffnen Sie die Metallplatte am Rad, reparieren Sie es. Drehen Sie das Rad. Telsek soll die Black Irix benutzen und dann die Tür öffnen. Nach der Sequenz geht's weiter zum See.

Hall of Kings

In der Halle muß Telsek mit den Statuen die Monster von den seitlichen Türen fernhalten. Gehen Sie durch das Haupttor und kämpfen Sie. Nehmen Sie anschließend das Diadem auf, und gehen Sie durch den Eingang. Gehen Sie zurück, und holen Sie die zerbrochene Tür (Telsek). Überwinden Sie den Abgrund, und gehen Sie durch die Tür. Versuchen Sie, den Käfig anzuheben, Brendel soll Ihnen dabei helfen. Schieben Sie den Käfig über das Loch im Boden. Binden Sie ein Seil an den Käfig, und lassen Sie sich herunter. Bearbeiten Sie das Kristallauge der Götzenfigur mit Brendels Hammer. Kämpfen Sie gegen die Monster, und klettern Sie auf die Figur. Ziehen Sie das Schwert von Shannara. Später benutzen Sie am Altar das Schwert von Shannara, um das Buch anzugreifen.

ENDE

Mission Critical

Der folgende Lösungsweg bezieht sich auf die englischsprachige Version des Spiels.

In viele Räume an Bord des Raumschiffes kommt man nur mit einem besonderen Code. Um jenen zu finden (und andere hilfreiche Gegenstände), sollte grundsätzlich jeder Raum gründlich durchsucht werden.

Deck 2

Im Notfallschrank über dem Computer-Terminal im Korridor finden Sie das Hull Patch Kit. Öffnen Sie es, und tragen Sie das Haftmittel auf das Hull Patch auf. In der Notiz des Captains finden Sie auch den Code für dessen Kabine. In der Kabine finden Sie das Schiffsmanifest. Lesen Sie es ganz durch, es enthält die Codes für die Kabinen auf den Decks 2 und 3. Die Codes brauchen Sie sich allerdings nicht zu notieren, sie werden beim Berühren der Tür automatisch angezeigt.

Gehen Sie weiter den Korridor entlang, bis Sie zu den Kabinen kommen. Wenden Sie sich nach links, und betreten Sie die erste Kabine auf der rechten Seite. An der Wand (Leck) benutzen Sie das Foam Gel Spray und dann das Hull Patch.

Auf diesem Deck befindet sich auch ein Lagerraum, wo Sie drei Plugs und eine Notiz finden werden. Gehen Sie anschließend in den Konferenzraum, und aktivieren Sie den Bildschirm. Hier findet das Briefing statt, und anschließend erhalten Sie eine gelbe Key Card. Mit dieser Karte können Sie den Aufzug benutzen, allerdings (noch) nicht in alle Etagen.

Deck 5

Gehen Sie ins Forschungslabor, und holen Sie sich den Scanner und den Geigerzähler. Schalten Sie den Geigerzähler ein, und nehmen Sie den Aufzug zu den Reaktorräumen.

Reaktordeck

Hier sollten Sie in jedem Fall abspeichern, denn der kleinste falsche Schritt kann zum Spielende führen. Steigen Sie die Leiter hinab, gehen Sie zu den Reaktorräumen C und dann die nächste Leiter hinab. Gehen Sie zu den Reaktorräumen A und zwei weitere Leitern hinab. Weiter geht's zu den Reaktorräumen B, wieder eine Leiter hinab, dann zu den Reaktorräumen A. Die nächste Leiter führt Sie dann in den Engineering

Corridor.

Maschinenraum

Gehen Sie in den Maschinenraum, und holen Sie sich den Schneidbrenner. Steigen Sie dann wieder die Leiter hinauf, und drehen Sie das Ventil für das Kühlsystem 2 auf. Gehen Sie wieder hinunter zum Steuerpult. Folgendes ist zu tun: Das Kühlwasser muß vom Tank zum Reaktorkern fließen und zwei weitere Stellen durchlaufen, bevor es dann von einer weiteren Pumpe wieder in den Tank gefördert wird. Nur Mut, dieses Puzzle werden Sie schon schaffen!

Deck 6

Gehen Sie zur Cargo Bay, und heben Sie das Multitool vom Boden auf. Begeben Sie sich zur Shuttle Bay und nehmen Sie Helm und Anzug aus dem Spind.

Deck 3

Gehen Sie zu den Kabinen. Öffnen Sie die Tür links, nehmen Sie den Source Code vom Tisch und die Halskette vom Computer. Schalten Sie den Computer-Terminal ein, und jetzt ein zweites Mal. Das Programm erscheint auf dem Bildschirm. Klicken Sie darauf, klicken Sie dann auf den Source Code. Die ersten vier Zahlen sind der Code, mit dem Sie die Tür zum Zentral-Computer öffnen (3141).

Gehen Sie durch die Tür und nach rechts, dann geradeaus und wieder rechts, und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Nehmen Sie die Notiz aus der Schreibtischlade und lesen Sie sie.

Gehen Sie durch die Tür zur anderen Seite des Korridors, und öffnen Sie die linke Kabine. Nehmen Sie das Journal vom Tisch, lesen Sie es. Gehen Sie in die Mass Hall, ziehen Sie das Kabel vom VR-System ab, entnehmen Sie die CPU, und öffnen Sie sie.

Deck 2

Gehen Sie in die Kabine ganz rechts außen, und nehmen Sie das Schiffsmodell vom Regal. Benutzen Sie das Multitool am Schiffsmodell. Öffnen Sie den Umschlag, lesen Sie. Hören Sie dann auf das, was der Transmitter von sich gibt, und schalten Sie ihn dann ab.

Gehen Sie durch die Tür, geradeaus, dann rechts und in die Kabine auf der rechten Seite. Schalten

Sie das Gerät aus Ihrem Inventar ein, das einem Fernglas ähnelt. Schauen Sie hinein, klicken Sie, bis der Codename Miracle Dark erscheint.

Benutzen Sie das Gerät, um den Safe zu öffnen, und stecken Sie die Dinge ein, die Sie darin finden. Öffnen Sie den Folder und lesen Sie.

Benutzen Sie das Kabel mit dem Headset und dann die Ampule mit dem Hypo.

Gehen Sie zum Konferenzraum, öffnen Sie mit dem Schlüssel die Schiffstruhe und entnehmen Sie das Schiffsmodell. Benutzen Sie das Multitool am Schiffsmodell. Öffnen Sie den Metallzylinder und entschärfen Sie die Bombe. Die drei schlimmsten Gefahren sind nun gebannt, jetzt steht noch die Reaktivierung des Zentralcomputers bevor.

Deck 5

Benutzen Sie den Schneidbrenner bei den Trümmern. Versuchen Sie, die Tür zu öffnen. Benutzen Sie den Computercode (schon vergessen? 3141). Gehen Sie zum Hauptcomputer, öffnen Sie die rechte Abdeckung, und drücken Sie den rechten Schalter.

Deck 2

Gehen Sie ins Kommunikationszentrum, verwenden Sie die TCS Controls, und starten Sie das Diagnoseprogramm. Benutzen Sie das Computerterminal, und sprechen Sie mit dem Computer über die Communication Disk. Benutzen Sie das Multitool mit dem Schneidbrenner, und befestigen Sie den Sauerstofftank am Anzug.

Deck 6

Gehen Sie zur Shuttle Bay, ziehen Sie den Anzug an, und setzen Sie den Helm auf (falls nicht, werden Sie die nächstgenannte Aktion nicht überleben). Benutzen Sie das Control Panel, um in der Bay und dem Control Room luftleeren Raum zu schaffen, und öffnen Sie dann die Türen. Gehen Sie raus ins All. Sie finden die Communication Disk (viel Spaß beim Suchen). Setzen Sie die beiden beschädigten Plugs ein und kehren Sie in die Raumstation zurück. Nun führen Sie die gleichen Aktionen wie vor dem Spaziergang durch, nur in umgekehrter Reihenfolge.

Deck 2

Gehen Sie zum Kommunikationszentrum, und aktivieren Sie die TCS-Konsole. Jetzt müssen Sie mit Erebus in Verbindung treten (es wird auch ohne unsere Hilfe schon klappen, keine Bange).

Deck 1

Begeben Sie sich zur Brücke. An der

Tactical Console erhalten Sie den Hyper/Telecom-Code 180.

Bordwaffenräume

Sie müssen in jede der drei Weapon Bays gehen und dort mit der Konsole die Drones laden und aktivieren. Folgendes müssen Sie eingeben, und zwar dreimal in jeder Bay:

- Select
- Program
- 180
- Activate
- Load
- Load
- Activate

Deck 1

Gehen Sie zur Brücke, benutzen Sie den Hypo, setzen Sie das Headset auf, und schließen Sie es dann an die Tactical Console an. Sie gelangen in das Combat Training. Absolvieren Sie sämtliche Übungen, um das Waffensystem beherrschen zu lernen. Sie werden's nicht bereuen.

Deck 2

Gehen Sie wieder ins Kommunikationszentrum, benutzen Sie die TCS-Konsole, und linken Sie sich in Jericho ein. Geben Sie den Befehlscode Jacob's Ladder ein.

Deck 6

Gehen Sie zur Shuttle Bay, dekomprimieren Sie die Bay, öffnen Sie die Tür und schalten Sie das Signalfeuer ein. Schließen Sie die Tür und lassen Sie wieder Druck auf die Bay. Öffnen Sie die Tür zur Shuttle Bay.

Gehen Sie zum Landefahrzeug und holen Sie die Gas Cartridge, die Drahtspule, den Probe Launcher, die Sonde und die Sauerstoffbehälter. Befestigen Sie einen Sauerstofftank am Anzug, den anderen zusammen mit einem Azetylentank am Schneidbrenner.

Befestigen Sie den Draht an der Sonde und setzen Sie diese dann zusammen mit der Gas Cartridge in den Probe Launcher ein.

Gehen Sie zurück zum Steuerpult der Shuttle Bay, legen Sie den Anzug an, und setzen Sie den Helm auf. Dekomprimieren Sie Shuttle Bay und Control Room und öffnen Sie die Türen.

Gehen Sie zurück zum Landefahrzeug. Begeben Sie sich ins Cockpit, und benutzen Sie das Steuerpult.

Auf dem Planeten

Wenn Sie das Landefahrzeug verlassen, werden Sie auf dem Boden Trümmerteile entdecken. Stecken Sie vier davon ein. Gehen Sie vorwärts, dann weiter nach rechts oben und

noch zweimal vorwärts.

Jetzt müssten Sie vor der Alien Structure stehen; versuchen Sie, das Eis zu erklettern. Setzen Sie auf dem Eis den Schneidbrenner ein. Legen Sie die Bombe in das Eisloch, öffnen Sie sie und stellen Sie den Timer auf 10 Minuten. Jetzt nichts wie weg hier.

Gehen Sie durch den Tunnel und setzen Sie bei der Brücke den Probe Launcher ein. Wenn Sie sich auf der Brücke befinden, drehen Sie sich um, und gehen Sie wieder zurück durch den Tunnel. In dem Prisma auf dem Boden finden Sie einen blauen und einen gelben Kristall.

Gehen Sie durch die Tunnels rechts und links der Hauptplattform, holen Sie sich das dreieckige und das quadratische Prisma, benutzen Sie dazu das blaue und das gelbe Prisma.

Gehen Sie zurück an den Ort, wo Sie die ersten zwei Prismen gefunden haben. Legen Sie das dreieckige und das quadratische Prisma in die entsprechenden Kisten. Bearbeiten Sie jetzt das dreieckige und das blaue Prisma mit dem Schneidbrenner.

Gehen Sie durch den Tunnel, der zur Brücke führt, und holen Sie sich das achteckige Objekt vom Prisma auf dem Boden. Bringen Sie es zurück zum Bassin, und werfen Sie es hinein. Werfen Sie auch die Trümmer von der Absturzstelle ins Becken.

Auf der Erde

Bearbeiten Sie die Metalltrümmer auf der rechten Seite mit dem Schneidbrenner. Nehmen Sie die Stange, und benutzen Sie sie an der Tür auf der rechten Seite. Gehen Sie durch die Tür, und holen Sie sich die Disk. Schalten Sie die Energie ein. Verlassen Sie das Gebäude, und legen Sie die Disk auf die Schiene.

Gehen Sie zum Tank. Gehen Sie hinein. Schalten Sie auf der rechten Seite die Energie ein. Gehen Sie nach links, benutzen Sie den Bildschirm, und feuern Sie die Kanone ab.

Steigen Sie aus, und klettern Sie durch das Loch in der Mauer. Folgen Sie den Robotern durch die Korridore.

Gehen Sie durch irgendeines der beiden Tore, nehmen Sie den Kelch, und trinken Sie daraus. Nehmen Sie den Schlüssel, öffnen Sie die Tür. Reden Sie mit dem Wesen.

Der Life Form Test: Sprechen Sie mit einem beliebigen Jiffy bei Zeit 00:01, gehen Sie dann auf 00:08 und sprechen Sie wieder mit dem Jiffy. Wiederholen Sie das Ganze noch zweimal.

Im Raumschiff

Nehmen Sie den Autodisk-Controller vom Strand mit, benutzen Sie ihn. Der Code lautet 911. Bekämpfen Sie das feindliche Raumschiff. Das war's!

Help wanted!!!

Hey! Ja, genau Dich meinen wir! Du zockst mit Vorliebe schwierige Adventures? Du schaffst es, Deine Party ohne Verluste durch ein komplexes Rollenspiel zu geleiten. Du bist der siegreiche Feldherr bei jeder Schlacht? Deine Wirtschaftsspiele enden mit einem Kontostand, von dem selbst Dagobert Duck nur träumen kann? Und Du kennst alle Cheats und Tricks, mit denen man sich actionreiche Games erleichtern kann?

Wenn Du auch nur eine der oben genannten Fragen mit einem klaren "ja" beantworten kannst, dann bist Du hier goldrichtig! Denn Dich suchen wir!! Und zwar sofort!!! Du schickst uns einfach Deine Tips oder Lösungen auf Diskette, und wir drucken Sie im Heft ab. Auch (handgezeichnete) Maps werden gerne angenommen!

Wir belohnen Deine Mühe reichlich – es winken (je nach Umfang und Qualität der Texte und des Beiwerks) nagelneue PC-Spiele (bitte bevorzugtes Genre angeben), PC POWER-Schnupperabos und – bei besonders fleißigen Helfern – Jahresabonnements der PC POWER. Schreib an:

**SMP PUBLISHING
POWER-TEAM
Kennwort: Helpline
Postfach 3127
48581 Gronau**

LADEN: 60311 FRANKFURT 56068 KOBLENZ 53721 SIEGBURG 53111 BONN
FAHRGASSE 87 SCHLOSS STR. 16 KAISER STR. 16 MÜNSTER STR. 11

LADEN: 50676 KÖLN 50939 KÖLN 52062 AACHEN 40211 D'DORF
MATTIAS STR. 24 GOTTESWEG 157 BLONDELSTR. 10 WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC 3,5" CD PC 3,5" CD SUPER PREIS SUPER PREIS SATURN

11th Hour (KD)	89.90	Land of Lore 2 (KD) *	99.90
Aces of Deep Com. Win 95 (KD)	89.90	Little Big Adventure 2 (KD) *	99.90
AH 64D Longbow (KD) *	99.90	Lost Admiral 2 (DA) *	89.90
Airbus 2 (KD)	89.90	Mad TV 2 (KD) *	89.90
Albion (KD)	89.90	Magi (KD) *	89.90
Aliens (KD)	84.90	Master of Orion 2 (KD)	99.90
Angel Devoid (DA) *	89.90	Mechwarrior 2 & Net Win 95 (KD)	99.90
Arcade America (DA) *	89.90	Metal: Earthsiege 2 (KD) *	99.90
Assault Riggs (DA)	69.90	Mortal Coil (DA)	69.90
Atari Action Pack 3 (KE)	59.90	NBA Live 96 (KD)	89.90
ATF US (KD) *	99.90	NHL Hockey 96 (DA)	89.90
Baryon (DA)	69.90	Outpost 2 (KD) *	99.90
Batman Forever (DA) *	99.90	Pax Imperia 2 (KD) *	99.90
Battle Isle 3 (KD)	79.90	Perfect General 2 Data + Editor (DA)	49.90
Beavis & Butt-head (DA)	79.90	Police Quest SWAT (KD)	99.90
Burning Steel 4 (DA) *	89.90	Pro Pinball-The Web (KD)	64.90
Carrier Strike Force-Navy Strike (KD)	89.90	RAN Trainer 2 (KD)	89.90
Cäsar 2 (KD)	89.90	Rayman (KD)	84.90
Chewy Flucht von F5 (KD)	69.90	Rebel Assault 2 (KD)	89.90
Chronicles of Sword (KD)	89.90	Red Baron 2 (KD) *	99.90
Civil Net (KD)	109.90	Ridge Racer (DA) *	59.90
Civil. 2000 Win 95 (KD) *	109.90	Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Claim to Power - Win 95 (KD)	89.90	Rivers of Dawn (DA) *	79.90
Command & Conquer 1 Data (KD)	29.90	Schlacht in den Ardennen (KD) *	89.90
Command & Conquer Level Editor (DA) *	29.90	Schleichfahrt (KD) *	99.90
Command & Conquer 2 (KD) *	99.90	Schwarzes Auge 3 (KD) *	99.90
Congo (DA)	89.90	Sea Legends (KD)	89.90
Conqueror AD (KD)	89.90	Sensible World o. Soccer (KD)	89.90
Conquest of the New World (KD) *	99.90	Shanara (KD)	79.90
Cyberia 2 (DA) *	79.90	Shell Shock (DA)	79.90
Cybermage (KD)	89.90	Shivers (KD)	99.90
Cyberspeed (KD)	79.90	Shockwave Assault -Win 95 (DA)	99.90
Cyberstorm Win 95 (KD)	99.90	Silent Hunter (KD) *	84.90
Darkseed 2 (KD) *	99.90	Silent Thunder-Win 95 (KD) *	99.90
Deathgate (KD) *	89.90	Sim Isle (KD)	89.90
Der Planer 2 (KD) *	89.90	Spycraft - Win	99.90
Der Seelenturm (KD)	79.90	Star Trek-Deep Space Nine (KE)	99.90
Der Talisman (KD)	84.90	Star Trek-Next Generation (KD)	89.90
Descent 2 (DA) *	89.90	Steel Panther (KD)	84.90
Die Fugger 2 (KD) *	89.90	Stonekeep (KD)	109.90
Die Siedler 2 (KD) *	99.90	Syndicate Wars 2 (KD) *	99.90
Discworld (deutsche Sprachausgabe)	89.90	T.F.X. Eurofighter (KD)	99.90
Druidenzirkel (KD)	69.90	Terminator Future Shock (KD)	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	99.90	Terra Nova (KD)	99.90
Earthworm Jim 1+2 (DA)	79.90	The Dig (KD)	89.90
Ecco the Dolphin (KD)	59.90	Theme Hospital (KD) *	89.90
Elder Scrolls 2 (KD)	89.90	This Means War (KD)	99.90
Elisabeth 1. (KD) *	109.90	Thunderhawk 2 (KD)	79.90
Empire 2 (KD)	99.90	Tie Fighter Complete (DA)	79.90
Extreme Games (DA)	59.90	Tilt (DA)	49.90
F 1 Grand Prix 2 (DA)	109.90	Time Gate: Knight Chase (KD)	99.90
F 1 Grand Prix Manager (KD)	99.90	Tomcat Alley (DA) *	59.90
F 1 Manager-Software 2000 (KD) *	99.90	Top Gun (KE) *	119.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90	Torins Passage (KD)	79.90
FIFA Soccer 96 (KD)	89.90	Touche - 5th Musketeer (KD) *	79.90
Frankenstein (KD)	99.90	UEFA Champ.League (DA)	79.90
Front Page Baseball 96 Win 95 (KE) *	79.90	Urban Runner (KD) *	99.90
Gabriel Knight 2 (KD)	99.90	Vollgas (KD)	89.90
Gender Wars (KD) *	99.90	W.Lembke Fußball Man.(KD)	69.90
Gene Wars (KD) *	99.90	Warcraft 2 Data (KD) *	29.90
Heart of Darkness (DA) *	99.90	Warhammer Strategie - Win 95 (KD)	84.90
Hexagon Kartell (KD) *	109.90	Wetlands (KD) *	89.90
Hugo 3 (KD)	79.90	Wing Commander 4 (KD)	109.90
Jetfighter 3 (DA) *	99.90	Wing Commander 4 (KE)	109.90
John Madden Football 96 (KE) *	99.90	Worms (DA)	79.90
Jonny Bazookatone (DA)	79.90	WWF Wrestlemania (DA)	99.90
Judge Dredd (DA) *	99.90	Z (KD) *	79.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment

PC3,5"

nur solange Vorrat reicht

1830 Raiders & Robbers (KE)	29.90
1942 Pacific A.War (DA)	19.90
5th Fleet (KE)	29.90
Battle Bugs (KD)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	19.90
Big Red Adventure (KD)	29.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Cadaver + Data (DA)	19.90
Canon Fodder 2 (DA)	39.90
Dark Sun 2 (DA)	29.90
Deck Demon (KE)	39.90
Der Clou (KD)	19.90
Desert Strike (KE)	29.90
Elder Scrolls Arena (KE)	29.90
Heimdal 2 (KD)	19.90
Indiana Jones 4 (KD)	39.90
Inordinate Desire (KD)	29.90
Kaiser (KD)	29.90
Lollypop (DA)	29.90
Magic Boy (DA)	19.90
Metal Marines - Win (KD)	29.90
Metal: Earthsiege (KD)	29.90
Oldtimer (KD)	29.90
Red Crystal (KE)	29.90
Rings of Medus Gold (KD)	29.90
Ryders Cup Golf (DA)	29.90
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Star Crusader Miss.+Speech (KD)	19.90
Super Stardust Edition (DA)	19.90
Universe (KD)	29.90
WWF 2 Rampage (KE)	19.90
Zool 2 (DA)	14.90
Zoop (DA)	29.90

CD ROM

7th Guest & Dune 1 (DA)	29.90
Across the Rhine (KD)	49.90
Baby Joe (DA)	9.90
Battle Isle 2+Data (KD)	39.90
BC/Stone Racers (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Blind! (KD)	49.90
Black Box (KD/DA)	39.90
(Panzer General, Battle Isle 1+Data)	
Black Rain (DA)	29.90
Body Slam Wrestling (DA)	19.90
Bureau 13 (KD)	24.90
Cäsar 1 (DA)	29.90
Central Intelligence (DA)	29.90
Comanche+Data 1+2 (KD)	49.90
Dark Sun 2 (DA)	29.90
Day of the Tentacle (KD)	39.90
Desert Strike & Jungle Strike (DA)	29.90
Die Siedler (KD)	39.90
Die verrückte Rally (KD)	39.90
Entomorph (KE)	49.90
Eye of the Beholder 1-3 (KE)	49.90
F 14 Fleet Defender Gold (DA)	29.90
Flight Commander 2 (KD)	49.90
Fußball Total (KD)	29.90
Gamebundle 1 (KE)	19.90
(Mario is Missing, D/Generation)	
Games & Cheats (KD)	29.90
Goblins 1+2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	29.90

PCCD ROM

nur solange Vorrat reicht

Hammer of the Gods (KD)	39.90
Help Charity (KE)	49.90
(F 1 Domark, Push Over, G.Courts 2, Humans, Dune 2, Sherlock Holmes, Prince of Persia 1, Pinball Dreams, World Class Leaderboard, SVGA Harrier)	
Hollywood Pictures (KD)	39.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
International Tennis (DA)	9.90
Iron Helix - Win (KD)	19.90
Joysoft Classics (DA)	29.90
(Railroad Tycoon, TV Sport Baseball, TV Sport Football, Supremacy, It came from Desert, Defender of the Crown)	
Jump Raven - Win (DA)	39.90
Kingdom: Fare Reaches (DA)	39.90
Kingdoms of Germany (KD)	29.90
King's Quest 1-6 (KE)	39.90
King's Quest 6 (DA)	29.90
Click'n Play Gamepack (KD)	9.90
Larry 1-6 (KE)	49.90
Lemmings 1+2 (DA)	29.90
Lollypop (KD)	29.90
Lords of Doom (KD)	9.90
Lost in Time (KD)	29.90
Lucas Arts Archive (KE)	79.90
(Day of Tentacle, Sam & Max, Indiana Jones 4, Rebel Assault 1, Tie Fighter, Star Wars Screen Saver)	
Machiavelli-Prince (KD)	39.90
Master of Magic (KD)	39.90
Mega Tri-Pack (DA)	39.90
(Ticconderoga Win 95+DOS Version, Cyclemania, Thunderscape)	
Menzoberranzan (DA)	29.90
NBA Jam T.Edition (DA)	49.90
NHL Hockey 94 (DA)	39.90
Oldtimer (KD)	39.90
Operation Combat 2 (DA)	9.90
Panik in the Park (DA)	59.90
PGA Tour Golf - Win (DA)	39.90
Police Quest 4 (KE)	39.90
Primal Rage (DA)	59.90
Prototyp (DA)	29.90
RAN Trainer 1 (KD)	29.90
Rebel Assault 1 (KD)	39.90
Rings of Medusa Gold (KD)	29.90
Rise of the Robots SVGA (DA)	29.90
Rock'n Roll (DA)	9.90
Sam & Max (KD)	39.90
Silverball Edition Flipper (DA)	29.90
Simon the Sorcerer 1 (KD)	39.90
Space Hulk (KD)	39.90
Space Quest 1-5 (DA)	39.90
Syndicate Plus (KD)	39.90
System Shock (KD)	39.90
The Last Dynasty (KD)	49.90
Transport Tycoon (KD)	39.90
UFO (KD) + Master of Orion (DA)	39.90
Veil of Darkness (KD)	19.90
Warriors (KD)	29.90
Wing Commander 2+Missions (DA)	39.90
X-Com (KD)	39.90
Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.	

SATURN

Grundgerät + Pad	629.00
Dytana USA Racing (DA)	139.90
FIFA Soccer 96 (DA)	109.90
Myst (KD)	109.90
SEGA Rally (DA)	109.90
Thunderhawk 2 (DA)	109.90
Virtua Cop + Pistole (DA)	149.90
Virtua Fighter 2 (DA)	109.90
Virtua Racing (DA)	99.90

PLAYSTATION

Playstation Grundgerät	579.00
Control Pad Wired	39.90
Memory Card	49.90
Ne GeCon Joystick (DA) *	99.90
Alien Trilogy (DA)	109.90
Cyberia (DA)	109.90
FIFA Soccer 96 (KD)	99.90
Krazy Ivan (DA)	99.90
Lone Soldier (DA)	99.90
Panzer General (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Road Rash (DA)	99.90
Shell Shock (DA)	89.90
Shockwave Assault (DA)	99.90
Thunderhawk 2 (DA)	99.90
Total NBA (DA)	109.90
Twisted Metal (DA)	99.90
Worms (DA)	99.90
Warhawk (DA)	99.90
X-Com (KD)	89.90

ZUBEHÖR

Gravis PC Analog Pro	49.90
Gravis PC Joystick Schwarz	29.90
Gravis PC Joypad	39.90
Gravis PC Joypad+	
Sensible World o. Soccer-CD	99.90
Thrustmaster T2 Lenkrad	249.90
Thrustmaster F 16 Faloon	229.90
Thrustmaster F 16 Weapon	269.90
Thrustmaster Flight 2	129.90
Thrustmaster Flight Mac	219.90
Thrustmaster Game Card	59.90
Thrustmaster Pedale	219.90
Thrustmaster Weapon WCS	199.90
VFX 1 Helm	1799.00

MAGIC KARTEN

Chronicles-Booster (KE)	3.90
Fallen Empire-Booster (KE)	2.90
Homelands-Booster (KE)	2.90
Ice Age-Booster (KE)	3.90
Ice Age-Starter (KE)	10.90
The Gathering-Booster (KE)	3.90
The Gathering-Starter (KE)	10.90
Star Trek-N.G. Alternative Uni. (KE)	3.90
Star Wars-Booster (KE)	3.90
Star Wars-Starter (KE)	12.90

3DO AUF ANFRAGE

(KD) KOMPLETT DEUTSCH (KE) KOMPLETT ENGLISCH (DA) Dt. ANLEITUNG (*) NOCH NICHT DA VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH
Wir führen auch US Importe !!

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PRO PINBALL-THE WEB WETTBEWERB

Vom 15.-16. März '96 in der JOYSOFT Filiale Düsseldorf, Am Wehrhahn 24.
Mitmachen und tolle Preise gewinnen!!

SPIEL DES MONATS DESCENT 2 ★ 89.90

DEUTSCHE ANLEITUNG - CD ROM - NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSAND: AACHENER STR. 1004 50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100 FAX: 0221/488701
BTX: JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungsbetrag von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

Joysoft BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab...

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

TITEL	PREIS
☐ KATALOG fast 130 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
☐ PC 3.5" ☐ CD ROM ☐ NACHNAHME: +9 DM ☐ UPS: 6 + 9 DM ☐ VORKASSE/SCHICK: +6 DM ☐ AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar ☐ TEILLIEFERUNG ☐ BESTELLUNG KOMPLETT Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI	
NAME	
STRASSE	
PLZ, ORT	
TELEFON	
PCPOW496	

Wayne Gretzky

und die NHLPA All-Stars

Lorenz Steinke wagt sich auf dünnes Eis und schwingt mit dem legendären Wayne Gretzky den Schläger.



CD REVIEW



Wählen Sie Ihre Lieblingsmannschaft unter 26 Profi-Teams aus

In den USA und Kanada kennt jedes Kleinkind den Namen Wayne Gretzky. Dieser Mann gilt dort als größter Eishockey-Spieler aller Zeiten. So hält er mit 802 Treffern den ungeschlagenen Tor-Rekord der National Hockey League. Viermal gewann er mit seiner Mannschaft den berühmten Stanley-Cup.

1988 wechselte der gebürtige Kanadier beim teuersten Spielerhandel der amerikanischen Eishockey-Geschichte für 15 Millionen Dollar von den Edmonton Oilers zu den Los Angeles Kings. Logisch, daß wir ziemlich neugierig sind, wofür diese Legende ihren guten Namen hergibt.

Echtes Live-Feeling

Um es gleich vorwegzunehmen: Bei diesem Spiel kommt echtes Live-Feeling auf. Das Geschehen auf dem Eis, die zahlreichen Videofilme (über 270 MB auf der CD), die digitalisierten Zuschauerchöre und das hohe Spieltempo – all dies gibt Ihnen das Gefühl, mittendrin zu sein im Kampf um die kleine Hartgummi-Scheibe.

Da die Eishockey-Regeln als allgemein halbwegs bekannt vorausgesetzt werden dürfen, spare ich mir eine lange Erklärung und gehe direkt ins Spiel rein. Zwei Spielmodi stehen Ihnen zur Verfügung. Wer mehr auf Action steht, ist im Arcade-Modus richtig; dort geht so richtig die Post, respektive der Puck ab.

Hier dürfen Sie auch mit nicht ganz so sportlichen Mitteln (also genau wie im richtigen Eishockey-



Leben) kämpfen. Ein kleiner Druck auf die Leertaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks, und der gegnerische Spieler fliegt über Ihren "versehentlich" nach vorne gehaltenen Schläger. Ein eingeblendeter Videofilm, gedreht mit echten Schauspielern, zeigt das Foul noch einmal in

Faustkämpfen auf dem Eis. Selbstverständlich dürfen Sie auch diese Prügeleien über Joystick oder Tastatur steuern. Decken Sie Ihren Gegner mit einem gezielten Trommelfeuer von Faustschlägen ein, geht er im Nu zu Boden.

Ihr siegreicher Kämpfer muß dann allerdings für ein paar Minuten vom Feld um sich abzukühlen. Einmal pro Spiel können Sie sich auch von Ihren Fans so richtig anfeuern lassen. Ihre Spielfiguren werden dann für kurze Zeit zu wahren

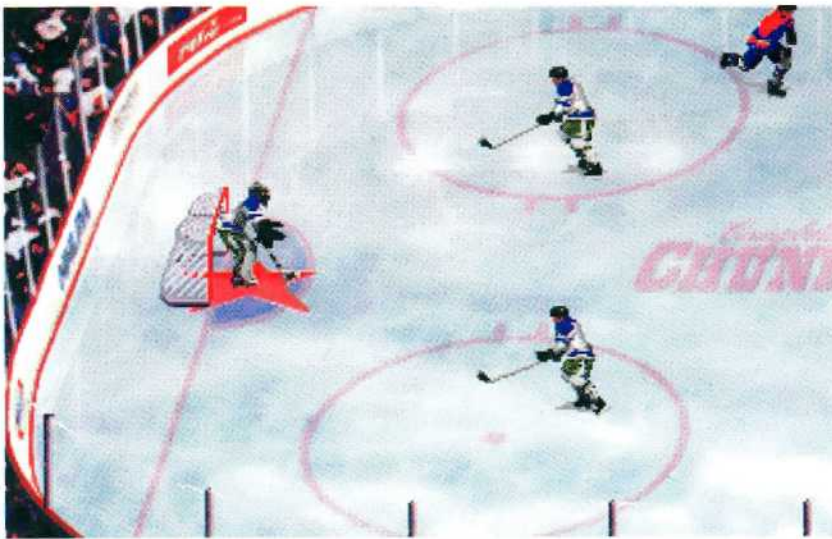
Wayne Gretzky ist nicht nur ein Spiel für echte Eishockey-Fans.

Großaufnahme, dann folgt der Platzverweis für Ihren übermütigen Feldspieler.

Besonders in den Sekunden vor dem Abpfiff werden viele Spieler so richtig gemein. Wenn das Adrenalin in den Adern überkocht, kommt es zu im Zehn-Sekunden-Takt verhängten Zeitstrafen und



Nach einem Tor werden Name und Foto des Schützen angezeigt



Beim Spiel kommt es auf schnelle Reaktion und das richtige Team an

Berserkern und schießen mit etwas Glück noch ein Tor.

Sim-Eishockey

Faire Sportler kommen im Simulations-Modus auf Ihre Kosten. Hier zählt vor allem spielerisches Geschick. Schon kleinste Fouls werden vom Schiedsrichter gnadenlos abgepfiffen und mit Platzverweis geahndet. Die wichtige Technik und die richtige Mischung von Defensiv- und Offensiv-Spiel

entscheiden hier über Sieg oder Niederlage. Auf Wunsch können Sie eine ganze Saison mit 84 Begegnungen austragen und gegen die besten Teams der Nationalen Eishockey-Liga antreten.

Zwischen den einzelnen Spielen dürfen Sie am Spielerhandel teilnehmen. Aus 600 Profi-Spielern können Sie sich Ihr persönliches "Dream Team" zusammenstellen. Zu jedem der Spieler gibt es eine digitale Spielerkarte, auf der Sie



Beim Faustkampf dürfen Sie so richtig "Dampf ablassen", bis der Gegner am Boden liegt



Eines der Bilder aus Waynes privater Foto-Sammlung, die auf der CD gespeichert ist



Fouls werden vom Schiedsrichter gnadenlos ausgepfiffen und bestraft

Angaben über seine spielerische Leistungen, Körpergröße und Gewicht in der Saison 1994/95 finden. Diese Eigenschaften wirken sich natürlich auch im Spiel aus.

Planen Sie die Zusammensetzung Ihres Teams also sorgfältig. Während der Spiele werden die Namen und Fotos der Spieler, die ein Tor erzielen, noch einmal im Kleinformate eingeblendet. So können Sie selbst herausfinden, welche Spieler-einkäufe sich lohnen haben, und wenn Sie am besten möglichst bald wieder verkaufen.

Vor der Teilnahme an einer kompletten Saison sollten Sie Ihre Mannschaft erst einmal ins Trainingslager schicken. Hier wird Ihnen u.a. der perfekte Bully (Abfangen des Pucks, nachdem er vom Schiedsrichter auf das Feld geworfen wird) und der Shoot-Out (vergleichbar mit dem Elfmeter beim Fußball) beigebracht. Erst wenn Sie sich nach diesem Training einigermaßen sicher fühlen, sollten Sie zum Kampf gegen den Computer antreten.

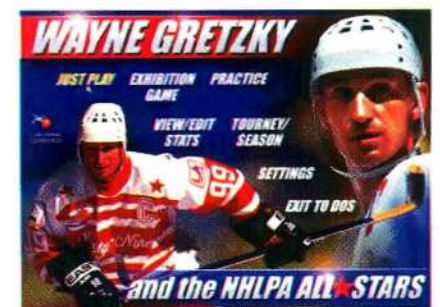
Für absolut blutige Anfänger gibt es die Einstellung "Rookie", in der Sie gegen einen sehr schwachen Computergegner antreten. Mit ein bißchen Übung werden Sie schnell stark genug sein für die Spielstufe "Fortgeschrittener". Aber erst als "Profi" ist der Computer ein ernstzunehmender Gegner. Natürlich können Sie auch gegen einen Spieler aus Fleisch und Blut spielen oder mit diesem gemeinsam gegen den Computer kämpfen.

Kamera mit Zoom

Zwischen den drei schweiß-treibenden Periods eines Spiels dürfen Sie sich entspannt im Sessel zurücklehnen und die digitalisierten Videos von den Vorbereitungen und vom Training der Profis ansehen. Vielleicht entdecken Sie dabei ja noch den einen oder anderen Trick für Ihr eigenes Spiel. Durch Einschalten der Zoom-Funktion geben Sie der Kameraführung im Spiel

zusätzliche Dynamik. In entscheidenden Augenblicken geht die Stadionkamera dann besonders nah ans Geschehen heran. Leider werden die Spielfiguren dabei sehr pixelig.

Wayne Gretzky und die NHLPA All-Stars ist nicht nur ein Spiel für echte Eishockey-Fans. Wer an schnellen Spielen, die Geschicklichkeit und Kampfgeist verlangen, Spaß hat, wird nicht enttäuscht werden. Auch die zahlreichen Video-Sequenzen kann man sich mehr als einmal ansehen. Als Bonus gibt es für Gretzky-Verehrer noch eine kleine Fotosammlung. Außerdem wurden die originalen Gretzkyschen Bewegungen und Charakteristika in das Programm eingearbeitet. Da kann eigentlich nichts mehr schiefgehen, oder? (P)



Neben der eigentlichen Eishockey-Simulation gibt es noch eine Spielerkarte und eine Fotosammlung von Wayne

WAYNE GRETZKY UND DIE NHLPA ALL-STARS

Hersteller
Warner Interactive
Tel.: (040) 27 85 509
Preis: 94,95 Mark

Mindestanforderungen
486 DX 50, 4 MB, Vesa-kompatible 1MB SVGA-Grafikkarte, Maus

Pro
Live-Atmosphäre
Viele digitalisierte Videos
Enthält original Profi-Spieler

Kontra
Computer bei mittlerem Schwierigkeitsgrad zu schwach
Pixelige Spielfiguren beim Zoomen

82%

Silent Thunder

Lorenz Steinke begab sich in die Krisengebiete dieser Welt und lehrte Diktatoren den "Stillen Donner" fürchten.



CD REVIEW



Zur Not reicht auch eine Straße zum Starten und Landen aus

Lange Zeit galt für Flugsimulatoren das olympische Motto "schneller, höher, weiter". Die Programmierer und Spieledesigner erfanden immer modernere und leistungsfähigere High-Tech-Fighter für den virtuellen Luftkampf. Nur Flugzeuge, die im Golfkrieg oder zumindest im Kino einem breiten Publikum bekannt geworden waren, schienen als Vorlage und Namensgeber für Flugsimulatoren gut genug. Denn deren klingende Namen versprachen sich in den Umsatzzahlen der nach ihnen benannten Software niederzuschlagen.

Da mag es erst einmal erstaunen, daß sich Sierra mit einer Simulation des eher unbekannten und dazu

noch äußerst flügelhahnen US-Oldtimers A-10 an die Öffentlichkeit traut, einer Maschine dem erfahrene Kampfflieger die Behändigkeit eines "schlafenden Hausschweins" nachsagen. Und dies nicht zum ersten Mal, denn Silent Thunder ist der Nachfolger zu einem anderen Game mit diesem Flugzeugtyp, das im Ausland große Erfolge feierte – bei uns landete der Flugi auf dem Index.

Wir fragten wir uns bereits damals, ob ein Flugsimulator auf dieser Basis überhaupt Spaß machen kann. Die gleiche Frage haben wir uns auch diesmal gestellt. Nun, darauf gibt es zwei mögliche Antworten. Die kurze lautet: Ja, er kann. Für die lange Antwort muß man etwas weiter ausholen.

Kriseneinsatz

Wir schreiben das Jahr 1997. Ihr Name ist Jack Haggert. Sie sind Pilot in einer handverlesenen Einheit von fliegerischen Einzelkämpfern, mit Killerinstinkt und permanentem Jagdfieber im Blut. Vor einiger Zeit hat man Sie und Ihre Geschwader-Kameraden zu der topgeheimen Staffel "Silent Thunder" abkommandiert. Sie alle wurden auf

der legendären, aber leider ziemlich veralteten und von vielen Kollegen

Silent Thunder ist ein Spiel für Freunde knallharter Luftkämpfe.

verachteten A-10 ausgebildet. Ein Flugzeug, das für den weltweiten



Irgendwo zwischen diesen Hügeln lauert der Feind, nur wo?



Zur Übung sollten Sie mit dem Trainings-Modus beginnen

Einsatz in Krisengebieten wie geschaffen ist.

Die Maschine wurde speziell zur Unterstützung von Bodentruppen konstruiert. So erhielt sie eine hervorragende Panzerung, die Sie im Ernstfall vor feindlichem Feuer kleineren und mittleren Kalibers schützt. Das Flugzeug wurde so kompromißlos auf Sicherheit designed, daß es auch mit einer halb abgebrochenen Tragfläche und nur noch einem einzigen Triebwerk nach Hause geflogen werden kann. Sollte die Maschine allerdings wirklich mal unkontrollierbar werden, hat der Pilot nur noch geringe Chancen, sich aus dem Vogel zu retten. Denn für einen Absprung mit dem Schleudersitz



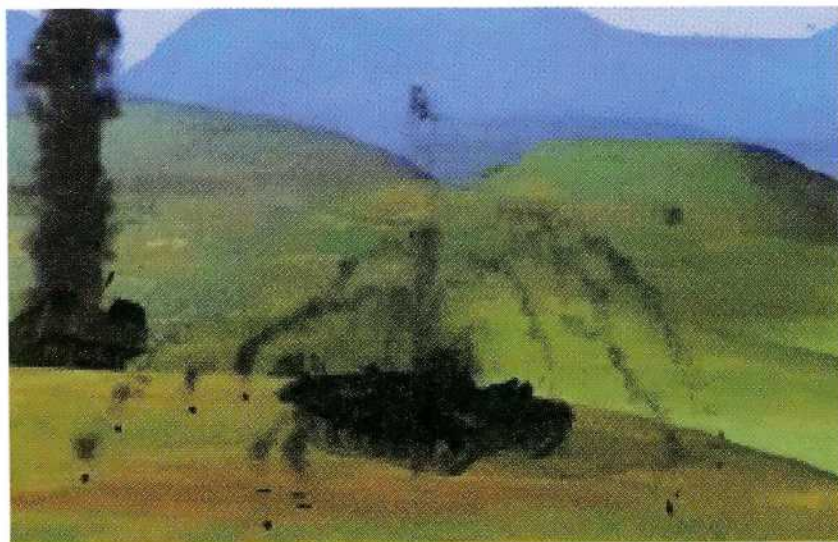
Unter vier verschiedenen Bewaffnungen können Sie auswählen



Der A-10 Pilot: Eine leichtsinnige, kampfeswütige und vom Aussterben bedrohte Spezies



Ups! Einen Augenblick nicht aufgepaßt und der feindlichen Flak zu nahe gekommen, schon ist man tot



Gibt es für den echten Jäger einen schöneren Anblick als schmorende Panzer?

bleibt bei den üblicherweise sehr niedrigen Flughöhen kaum Zeit. Klingt doch vielversprechend bis hierhin, oder?

Um Bodentruppen bei ihren Einsätzen zu unterstützen, wurde die A-10 mit Aufhängevorrichtungen für eine Vielzahl von Luft-Boden-Raketen, Bomben und verschiedenen Maschinengewehr-

Typen ausgerüstet. Besonders durchschlagende Wirkung zeigt das Avenger-Geschütz mit einem Kaliber von 30 mm. Es ist also durchaus verständlich, wenn Sie als Jack Haggart auf Ihr Flugzeug ein wenig stolz sind, obwohl es niemals auch nur annähernd die Flugeigenschaften einer F-18 oder MiG-27 erreicht. Da können Sie es auch durchaus verschmerzen, daß Ihr Flieger in Air Force-Kreisen allgemein als "lahme Flugsau" bezeichnet wird.

Konflikte

Bekanntlich nehmen seit Anfang 1997 die weltweiten Konflikte zu. Ihre Staffel ist daher in ständiger Alarmbereitschaft um überall dort zu kämpfen, wo amerikanische Bodentruppen dringend Unterstützung gegen die Macht des



Auf erfolgreiche Piloten wartet kiloweise goldlackiertes Blech in verschiedensten Formen

ALTERNATIVEN



AIR POWER
Mindscape • ca. 119 Mark
Wertung: 73 %



TFX: EF 2000
DID • ca. 119 Mark
Wertung: 85 %



TOP GUN - FIRE AT WILL
Microprose • ca. 109 Mark
Wertung: 70 %



Äußerlich hat die A-10 die Ästhetik einer altdeutschen Einbauküche

Bösen brauchen. Zu Ihren drei Haupteinsatzgebieten gehören Südamerika, Korea und (wer hätte es anders erwartet) natürlich auch die Golf-Region. Sie dürfen sich dabei auf so verheißungsvolle Missionen wie "Endkampf" oder "Ende des Tyrannen" freuen. Dabei sollen Sie, eigene Einheiten am Boden vor einer feindlichen Übermacht schützen und alles am Boden eliminieren, was nicht Wald oder Wasser ist und nicht amerikanisch aussieht.

Vor dem Start haben Sie die Möglichkeit, eine von vier Bewaffnungs-Varianten für Ihre A-10 auszuwählen. Anschließend geht es direkt zur Rollbahn, respektive in die Luft. Je nachdem, welche Aufgabe Sie wählen, finden Sie sich unter Umständen sehr schnell in äußerst bleihaltiger Luft wieder, während aus Ihrem Lautsprecher die permanenten Hilferufe Ihrer bedrängten Bodentruppen ertönen. Da heißt es, ruhig Blut bewahren und durch das feindliche Feuer hindurchfliegen.

Schließlich, wir erinnern uns, kann die A-10 ja auch mit anderthalb Flügeln noch in der Luft bleiben. Das bedeutet allerdings nicht, daß Sie Ihre Flügel gleich an den nächsten Bergkuppen oder Baumspitzen abschleifen sollten. Davon gibt es bei diesem Game übrigens reichlich, und um nicht von der gegnerischen Flak ausgemacht zu werden, sollten Sie möglichst immer nur eine Handbreit über dem Gelände fliegen.

Ihre eigentliche Aufgabe bei diesem Spiel ist schnell beschrieben: Mit der Kamikaze-Haltung eines lebensmüden Piloten und der chirurgischen Präzision eines Dr. Brinkmann, müssen Sie die feindlichen Stellungen ausmachen und vernichten. Im Idealfall schießen Sie erst, wenn Sie das Weiße im Auge des Gegners sehen können (was natürlich nicht bei Panzern und Gebäuden gilt).

Nebenbei müssen Sie auch noch die eigenen Einheiten vor den gemeinen Angriffen der Bösen (also

Ihrer Gegner) schützen. Drittens sollten Sie noch ein Auge auf den Zustand Ihres Flugzeuges werfen. Denn ohne ein flugfähiges Etwas unter Ihrem Allerwertesten kommen Sie vielleicht in den Himmel, aber mit Sicherheit nicht mehr nach Hause. Und dort warten schließen Ehrungen und Orden in großen Mengen auf Sie. Vorausgesetzt, Sie haben die ersten beiden Aufgaben (Feind vernichten, die eigenen Leute am Leben lassen) auch mit Bravour gelöst.

Mein Fazit: Silent Thunder ist ein Spiel für Freunde knallharter Luftkämpfe. Wenn Sie schon beim guten alten Flugsimulator II meist den Weltkrieg-I-Modus gewählt haben und tief in ihrem Inneren überzeugt sind, die Reinkarnation des Roten Barons zu sein, dann sollten Sie nicht zögern, dieses Game einmal anzutesten. Wenn es Ihnen hingegen vor allem auf ein computergesteuertes High-Tech-Flugzeug ankommt, mit dem Sie die russischen MiGs in 10.000 Fuß über Grund das Fürchten lehren können, dann ist Silent Thunder ein echter Tiefflieger für Sie. ☺

SILENT THUNDER

Hersteller

Sierra
Tel.: (0 61 03) 99 40 40
Preis: ca. 120 Mark

Mindestanforderungen

486DX66 mit 4 MB, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95, Schnelle (300pixel/sec) VGA-Karte mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln bei 256 Farben.

Pro

Abwechslungsreiche Landschaft
"Oldtimer"-Feeling
Ideal für Luftkampf-Freaks

Kontra

Kaum Sound
Läuft nur unter Windows 95

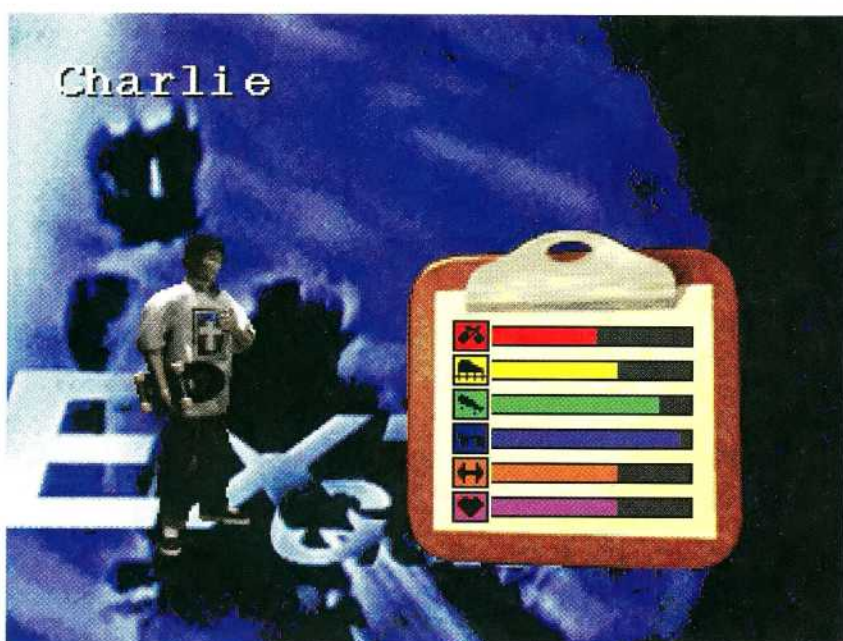
78%

Extreme Games

Lorenz Steinke schloß eine Lebensversicherung ab, nahm sein Skateboard und stürzte sich in die Extreme Games.



CD REVIEW



Jeder der 16 Fahrer hat seine speziellen Begabungen

Lieben Sie gefährliche Dinge? Finden Sie es reizvoll, mit irrem Tempo und ohne Knautschzone durch die Häuserschluchten von Großstädten zu brettern? Oder haben Sie schon einmal daran gedacht, den Geschwindigkeitsrekord für

Abfahrten mit dem Skateboard zu brechen? Wenn Sie diese drei Fragen guten Gewissens mit "ja" beantworten können, dann sind Sie der ideale Kandidat für die Extreme Games.

Bei diesem im wahrsten Sinne des Wortes abgefahrenen Spiel haben



In den Bergen am Lake Tahoe warten umgestürzte Bäume und stapelweise Strohballen auf die Teilnehmer des Rennens



Fünf verschiedene Rennstrecken stehen zur Auswahl

Sie die einmalige Gelegenheit, mit den besten Skatern und Bikern der Welt um die Wette zu fahren und dabei Ihren Hals zu riskieren. Auf fünf abenteuerlichen Strecken dürfen Sie gegen die Creme de la Creme der Extremsportler antreten. Bevorzugen Sie es, mit dem Skateboard durch die Straßen von San Francisco zu heizen oder mit Roller Blades durch italienische Ruinen? Oder wollen Sie lieber mit dem BMX-Rad entlang des Lake Tahoe biken und anschließend mit dem Straßenbob durch Utahs Wüsten brettern? Die Extreme Games machen es möglich.

Rennen ohne Schiedsrichter

Ihr einzige Aufgabe ist es, heil und möglichst auch noch als erster durch's Ziel zu kommen. Und das ist verdammt schwer. Nicht nur, daß überall auf den Strecken die merkwürdigsten Hindernisse plötzlich vor Ihnen auftauchen, nein, auch Ihre Gegner haben es auf Sie abgesehen. Denn bei diesem Rennen gibt es keinen

Schiedsrichter. Also wird munter aufeinander losgetreten und -geboxt, was das Zeug hält.

Sobald sich zwei Fahrer zu nahe kommen, wird bei voller Fahrt so lange ausgeteilt, bis einer von beiden die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert und zu Boden stürzt. Das kostet ihn wertvolle Sekunden und nicht selten auch den Sieg. Klar also,

Eine brünnette Schönheit verfolgt jedes Ihrer Rennen.

daß es für Sie nur eine Devise gibt, wenn Sie bei diesem Rennen gewinnen wollen: Mitmachen und die Gegner möglichst häufig zur Strecke bringen.

Aber auch die Rennstrecken selbst sind ganz schön gefährlich. Immer wieder tauchen unerwartet Fahrzeuge, Strohballen und andere Hindernisse vor Ihnen auf. Jede Strecke hat dabei ihre landestypische Eigenarten. So



San Francisco ist die erste Etappe der Extreme Games



In den Bergen erwarten Sie zahlreiche Ruinen und andere unschöne Hindernisse



Ärgerlich, wenn es einen selbst erwischt und der Gegner grinsend davonbrettert

stehen auf italienischen Straßen Trecker und römische Ruinen herum, während Sie sich in San Francisco vor kreuzenden Cable-Cars in Acht nehmen müssen. Nicht selten hilft nur noch der gekonnte Sprung über das Hindernis, wenn der Platz zum schnellen Ausweichen nicht mehr ausreicht.

Manche Hindernisse, wie beispielsweise die Reifentürme, können sie auch im Sprung berühren, sich darauf abstoßen und dann zu besonders hohen Sprüngen ansetzen. Machen Sie das allerdings zu oft, kann es Ihnen passieren, daß Sie plötzlich in irgendwelchen Baumkronen landen und davon sehr



Klassischer Pfostentreffer: Das schmerzt

schmerzhaft ausgebremst werden. Besonders gemein sind auch die Hindernis-Kombinationen in der Spielstufe "extrem" und die rollenden Fässer, die langsame Fahrer sehr plötzlich von hinten zu Fall bringen.

Traumhafte High Tech-Geschosse

Neben diesen häßlichen Hindernissen gibt es noch Geheimgänge, durch die Sie das jeweilige Rennen abkürzen können, und eine Anzahl von Bonus-Toren. Durch die Bonus-Tore müssen Sie hindurch fahren oder springen, um Ihren Kontostand aufzubessern. Denn dieser entscheidet schließlich über die Ausrüstung, die Sie sich für das nächste Rennen kaufen können.

Sie beginnen natürlich mit recht billigem Sportgerät (wahre Extremsportler sprechen hierbei von Versandhausqualität). Erst mit der Zeit erlauben Ihnen die gesammelten Siegprämien, sich mit den High Tech-Geschossen Ihrer Träume einzudecken. Und mit denen können Sie dann noch einmal ein paar Stundenkilometer mehr aus den Strecken herausholen.

Individuelle Fahreigenschaften

Insgesamt 16 verschiedene Fahrer nehmen an jedem Rennen teil. Jeder von ihnen hat sehr individuelle Begabungen. So gibt es Allrounder, die mit jedem Fahrzeug gut umgehen können, aber auch Spezialisten, die dafür auf einem Fahrzeugtyp besonders exzellent sind. Manche Fahrer glänzen durch rohe Körperkraft, die sie im Zweikampf ungeniert einsetzen, andere kommen durch gute Kurvenlage und Geschicklichkeit schnell nach vorn.

Einen dieser Sportler dürfen Sie sich vor jedem Rennen aussuchen. Die anderen 15 werden vom Computer gesteuert und haben fortan nichts anderes im Sinn, als Sie zu Fall zu bringen und als letzten durch das Ziel kommen zu lassen.

Eine brünette Schönheit verfolgt jedes Ihrer Rennen. Sollten Sie einmal keine herausragende Leistung gezeigt haben, kommentiert die junge Dame in einem kurzen

Videofilm Ihren Zieleinlauf mit häßlichen Bemerkungen. Und wenn Ihnen das noch nicht genug Motivation ist, können Sie auch die Boxen an Ihrer Soundkarte ein wenig lauter drehen: Das ganze Spiel ist mit kernigen Alternative-Rock-Soundtracks unterlegt.

Ein rundum gelungenes Game also, bei dem teilnehmen nichts und gewinnen alles ist. Wenn Sie Spaß an Spielen haben, die schnelle Reaktion und Fingerspitzengefühl verlangen und mit detailreicher 3-D-Grafik aufwarten, dann werden Sie an den Extreme Games Ihre Freude haben. Und sollten Sie zwischen zwei Rennen mal eine kurze Pause einlegen wollen, dann können Sie die CD-ROM auch in Ihren CD-Player legen und sich beim Klang der sechs Soundtracks von den Strapazen erholen. 



Das richtige Sportgerät können Sie nachkaufen – vorausgesetzt, Sie haben das nötige Kleingeld

EXTREME GAMES

Hersteller
Sony Interactive
Preis: 89,95 Mark

Mindestanforderungen
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, VGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Maus.

Pro
Abwechslungsreiche Strecken
Exzellente Musik
Soundtracks auch solo abspielbar

Kontra
Kein Zwei-Spieler-Modus
Keine Ansicht der Gesamtstrecke

83%

ALTERNATIVEN



VIRTUAL KARTS
Microprose • ca. 119 Mark
Wertung: 81 %



INDYCAR 2
Papyrus • ca. 99 Mark
Wertung: 71 %



POLE POSITION
Ascon • ca. 119 Mark
Wertung: 90 %

Angel Devoid: Face of the enemy



CD REVIEW

Eine Villa mit parkähnlichem Garten. Eine Scheune, vollgestopft mit klassischen Automobilen. Die 30-Meter-Yacht in einer stillen Bucht vor Monte Carlo. Friede, Freude, Eierkuchen, soweit das Auge reicht, und nirgends ein hyperaktiver Chefredakteur, dessen nervöses rechtes Händchen ständig einen häßlichen Rotstift über die sorgsam ausgefeilten Texte seines talentiertesten Kollegen kreisen läßt. Träumen wir nicht alle von einer besseren Zukunft?

Eine Welt im Chaos

Es kann aber auch ganz anders kommen. Horrende Endzeit-Szenarien sind uns nicht nur aus unterhaltsamen Zelluloidstreifen wie Blade Runner, Die Klapperschlange oder Mad Max bekannt, sondern ebenso aus den jüngsten Prognosen führender Wirtschaftsforscher. Während letztere von den meisten unter uns als vollkommen unerwünscht empfunden werden, läßt sich mit- ersteren immer wieder gutes Geld verdienen. Wen wundert es also, daß nicht nur Regisseure und Literaten mit Vorliebe auf dieses Thema zurückgreifen, sondern auch die Entwickler von Computerspielen. So auch bei Mindscape, wo man sich entschloß, düstere Zukunftsvisionen als Kulisse für ein brandneues Spiel zu benutzen.

Irgendwann in der Zukunft. Unser einst so wunderschöner, blauer

Martin Mirbach schlägt sich in einer düsteren Zukunft mit halbseidenen Typen herum.

Das passiert, wenn man den falschen Umgang hat...



Zielt Angel Devoid etwa auf Sie? Oder erschießen Sie gerade Ihr Spiegelbild?

Mutterplanet droht im absoluten Chaos zu versinken. Durch jahrhundertelange Ausbeutung der Rohstoffreserven, kontinuierliche Umweltverschmutzung und ständig voranschreitende Überbevölkerung kam, was längst hätte kommen müssen. Das Ozonloch vergrößerte sich immer mehr, und mit ihm stieg

die globale Erwärmung bis ans Limit.

Schließlich begannen die Pole zu schmelzen. Da die Schwerindustrie sämtlicher Länder nahezu immer in Küstenregionen angesiedelt war, versank sie zu 90 Prozent in den Fluten. Australien und Japan wurden zu großen Teilen überschwemmt, mehrere kleinere Inseln ver-

schwanden völlig. Die Erde verwandelte sich in ein überfülltes Rettungsboot, lediglich die Flucht in den Weltraum versprach einen letzten Funken Hoffnung.

Nach einigen Jahren waren die Kolonien auf dem Mars in der Lage, Rohstoffe auf die Erde zu schicken. Organisiert wurden diese Transporte,



Diese "Dame" muß dran glauben. Es kann nur einen geben



Auch ein Angel geht mal in die Hocke, wenn er muß...



Ob sich diese Taxis künftig durchsetzen werden?

wie das gesamte Leben in den Kolonien, von einer Sonderpolizei, die sich ausschließlich aus speziell für diesen Zweck geklonten menschlichen Kampfmaschinen zusammensetzte. Ihr Anführer hieß Angel Devoid. Nach einiger Zeit hatte sich das Leben auf der Erde, die inzwischen Terra hieß, von einer Weltregierung geführt wurde und zwei Milliarden ihrer Bewohner verloren hatte, normalisiert. Die Kolonien wurden aufgelöst. Zurück auf Terra erwartete Angel Devoid ein Prozeß wegen brutaler und menschenverachtender Übergriffe auf dem Mars. In den Augen der Bevölkerung stand seine Verurteilung bereits fest. Doch es sollte ganz anders kommen.

Angel Devoid wurde nicht nur freigesprochen, sondern auch zum

Polizeichef von Paradise City, einer der neuen Metropolen in den Vereinigten Staaten, ernannt. Alles hatte den Anschein, als wäre die Regierung in der Hand eines Verbrechers. Doch schon nach wenigen Monaten befand sich Angel

Angel Devoid ist ein Action-Adventure der gehobenen Klasse

Devoid wegen eines undurchsichtigen Bombenanschlags auf der Flucht vor seinen ehemaligen Kollegen von der Polizei. Einer dieser Kollegen hörte auf den Namen Jake Hard. Bei einem Zusammentreffen mit Angel Devoid wurde er von diesem angeschossen und völlig entstellt. Er überlebte, mußte sich

aber einer plastischen Totaloperation unterziehen. Als die Kopfverbände endlich entfernt wurden und Jake Hard zum ersten Mal in einen Spiegel sah, erkannte er nicht sich selbst, sondern – Angel Devoid.

Das Gesicht des Feindes

So erklärt sich nicht nur der Titel des Spiels; worum es sich im Folgenden dreht, liegt ebenfalls auf der Hand. Der Spieler steuert die Figur des Jake Hard durch ein futuristisches Blade Runner-Ambiente, ohne zu wissen, wonach er eigentlich sucht. Mit dem Gesicht des meistgesuchten Kriminellen und der gesamten Polizei von Paradise City im Nacken, muß er sich in Angel Devoids Welt begeben, um einen Ausweg aus einer an sich aussichtslosen Situation zu finden. Angel Devoid würde immer genau wissen, wie er sich in der Unterwelt und gegenüber den fiesesten Typen zu verhalten hat. Aber wissen Sie es auch?

Jake Hard beschreibt sich selbst als einen Bullen, der nicht davor zurückschreckt, von seiner Waffe Gebrauch zu machen. Und diese Einstellung trifft ziemlich genau den Kern des Spiels. Es handelt sich nämlich um ein rasantes Action-Adventure mit eindeutiger Tendenz zum Shoot'em-Up. Dazu trägt nicht zuletzt die Perspektive entscheidend bei. Der Spieler nimmt seine gesamte Umgebung durch die Augen des Protagonisten wahr, während der Schießereien ist die von der eigenen Hand umklammerte Waffe immer im Bild. Und in den meisten Situationen ist langes Zögern in der Tat unangebracht, die Gegner erweisen sich als wenig zimperlich. Manchmal erwisch es einen allerdings dermaßen überraschend, daß Sie einen Tip unbedingt beherzigen sollten: Häufiges Speichern hilft Leben retten.

Von den Ballereien abgesehen, haben Sie bei Angel Devoid die gleichen Möglichkeiten wie bei herkömmlichen Adventures. Gegenstände können mitgenommen und später wieder eingesetzt werden, Rätsel harren ihrer Lösung, und die Kommunikation mit anderen Figuren sollten Sie ebenfalls nicht vernachlässigen.

Technisch gesehen präsentiert sich Angel Devoid sehr solide. Die allermeisten Spielfiguren sind vor der Blue Screen gefilmte Schauspieler, die äußerst sorgfältig in die vornehmlich düsteren Grafik-hintergründe hineingestanzten wurden. Sowohl in darstellerischer Hinsicht als auch in Bezug auf sprecherischen Fähigkeiten brauchen sich die Darsteller hinter bekannteren Namen nicht zu verstecken. Zusammen mit dem stimmigen Soundtrack ergibt sich so ein atmosphärisch dichtes Bild, das den Spieler schnell für sich



Im Sturzflug durch den Großstadt-Dschungel... yeah!

vereinnehmte. Die Steuerung erfolgt komplett per Maus und geht schon nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Einen zusätzlichen Pluspunkt gibt es für das gelungene Handbuch, in dem die Hintergrundgeschichte mit der Spielanleitung verknüpft wird.

Ein Körnchen Wahrheit

Was ist denn nun Angel Devoid? Von Mindscape angepriesen als interaktiver Film, auf dem Cover der englischen Version allerdings als "Cinematic Adventure" bezeichnet. Und im Handbuch heißt es gar nur "Graphical Adventure". Auch so kann man sich der Wahrheit nähern. An die Werbe-Hymnen großer Firmen haben wir uns ja gewöhnt, aber ein interaktiver Film ist Angel Devoid wahrlich nicht – sondern einfach ein Action-Adventure der gehobenen Klasse und mit einigen originellen Ideen. So ist es in manchen Situationen möglich, ein Gespräch unterschiedlich zu beginnen – brav, neutral oder gemein. Je nachdem, wie man sich entscheidet, verändert sich der Ablauf der folgenden Situation.

Was Gewaltdarstellungen betrifft, geht es in Angel Devoid explizit zur Sache. Ein Volltreffer mit der Plasma-Pistole verwandelt eine erstklassige Braut rasch in ein Fiasko aus blutigen Fetzen. Die USK reagierte mit der Empfehlung "Nicht geeignet unter 18 Jahren".

ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY

Hersteller

Mindscape
Tel.: (0208) 99 24 100
Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

486 DX 66, 8 MB RAM, 1 MB SVGA-Grafikkarte, Doublespeed-CD-ROM, SoundBlaster-kompatible Soundkarte, MS-DOS 5.0, Maus.

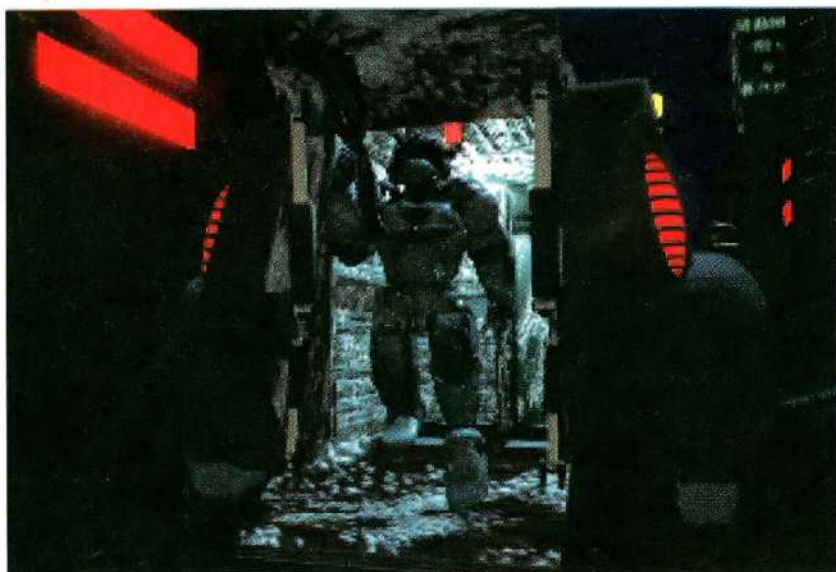
Pro

Originelle Story, packende Atmosphäre
Durchweg gute Schauspieler
Informatives und interessantes Handbuch

Kontra

Zum Teil unnötige Gewaltdarstellungen
Fast schon zu viel Ballerei

80%



Klaus, geh' mal zur Tür, es hat gebimmelt!

ALTERNATIVEN



MAGIC CARPET 2
Bullfrog / EA • ca. 119 Mark
Wertung: 91 %



POLICE QUEST SWAT
Sierra • ca. 110 Mark
Wertung: 79 %



MISSION CRITICAL
Virgin • 99,95 Mark
Wertung: 85 %

Living Ball



CD REVIEW

Martin Mirbach beschließt, wieder öfter in seine Stammkneipe zu gehen.

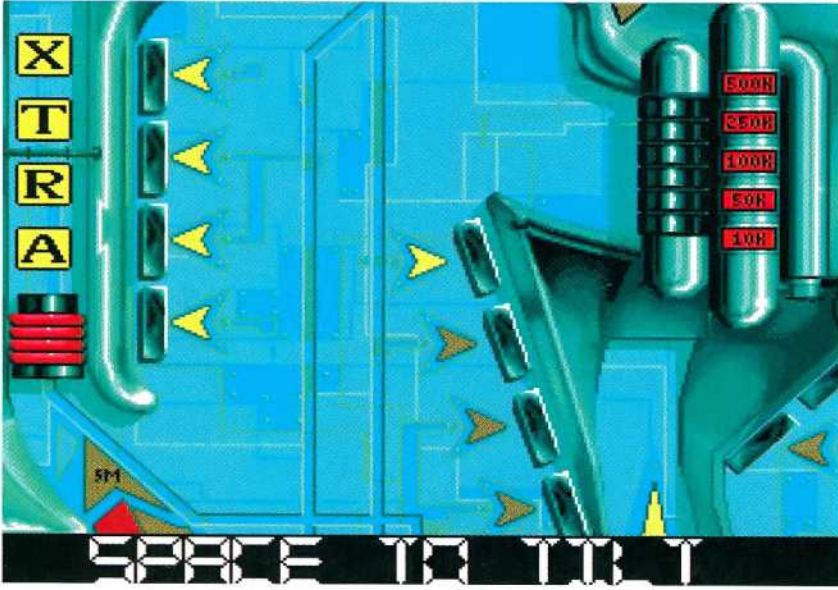
Die kleine Silberkugel saust wie wild unter der Glasplatte hin und her. Klingelingeling! Der Spieler sitzt lässig auf einem Barhocker. Auf dem Flipper sind Aschenbecher und ein halbvolltes Glas Bier immer in Reichweite. Rata-tata-tat! Die Luft in der Kneipe ist geschwängert von kaltem Rauch, im Hintergrund vermischt sich gedämpfte Musik mit den Gesprächen der anderen Gäste. Tschingderassa-bumm! Von all dem bekommt der Spieler nichts mit, er verschmilzt geradezu mit der



Ein gedrucktes Handbuch gibt es nicht. Auf dem Bildschirm sieht es dann so aus

Maschine aus Plastik, Holz und kaltem Stahl. Und dann endlich - Highscore, Bonus, Freispiel, Jubel!

Ja, so war es früher. Heute ist das alles anders. Es bleibt wenig Zeit für die Stammkneipe, geflippt wird meist zu Hause vor dem flimmerfreien Monitor und bei einer dezenten Tasse Tee mit Schokokeksen. Halb so



Tilt! Auf Tastendruck gehen sämtliche Lichter an



Nicht sehenswert: das Intro zum Adventure-Modus

schlimm! Denn erstens ist es gesünder so, und zweitens macht es mit einem guten Programm (fast) genauso viel Spaß. Wir wollen aber nicht ver-schweigen, daß unter den unzähligen Flipper-Simulationen auf dem Markt auch jede Menge Müll zu finden ist. Aktuelles Beispiel: Living Ball.

Große Worte

Die Verpackung strotzt von Superlativen. "The World's Largest Pinball Game" prangt es dort in fetten Lettern. Aber was soll's, Säbelrasseln gehört schließlich zum Geschäft, und vielleicht stimmt es ja sogar. Außerdem soll das Spiel sowohl unter DOS als auch Windows 3.1 und Windows 95 laufen. Ist doch Klasse, dann gibt es ja bestimmt keine Probleme – oder etwa doch?

Unter Windows 95 verlief die Installation für diesen Test tatsächlich problemlos und in Windeseile. Allerdings mit einem nicht unbeträchtlichen Manko: Die Soundkarte wurde nicht erkannt! Auch nach mehrmaliger Neueinstellung sämtlicher Parameter der Soundkarte blieben die Lautsprecher stumm. Und noch seltsamer – auch unter Windows 3.1 gab Living Ball nicht einen Mucks von sich. Sollte etwa die Soundkarte nicht in Ordnung sein, oder bestand womöglich eine

Selbst absolut hartgesottene Genre-Fans werden kaum auf Ihre Kosten kommen.

Inkompatibilität zu unserem Modell? Außerdem, wer hat schon Lust in aller Stille vor sich hin zu flippern?

Es half alles nichts, eine dritte Installation ließ sich nicht vermeiden. Diesmal aber unter DOS. Und siehe da, es klappte alles wie am Schnürchen. Soundkarte problemlos erkannt, am Rechner hat es demnach nicht gelegen. Dann also los, auf daß diese Mühe belohnt werde!

Größenwahn

Es gibt zwei Arten, Living Ball zu spielen. Im Adventure-Modus muß sich der Spieler in einer vorgegebenen Reihenfolge durch sämtliche Tische und Bonus-Level kämpfen, um die Kugel schließlich ins Nirwana zu befördern. Dazu stehen drei verschiedene Tische und insgesamt sechs Bonus-Level zur Verfügung. Sollte Ihnen diese Aufgabe

Über die Originalität der Bonus-Level machen Sie sich am besten selbst ein Bild.



Jeder Kopf muß dreimal getroffen werden



Zehn dieser Vögel müssen abgeschossen werden



Alle Kristalle müssen zerstört werden



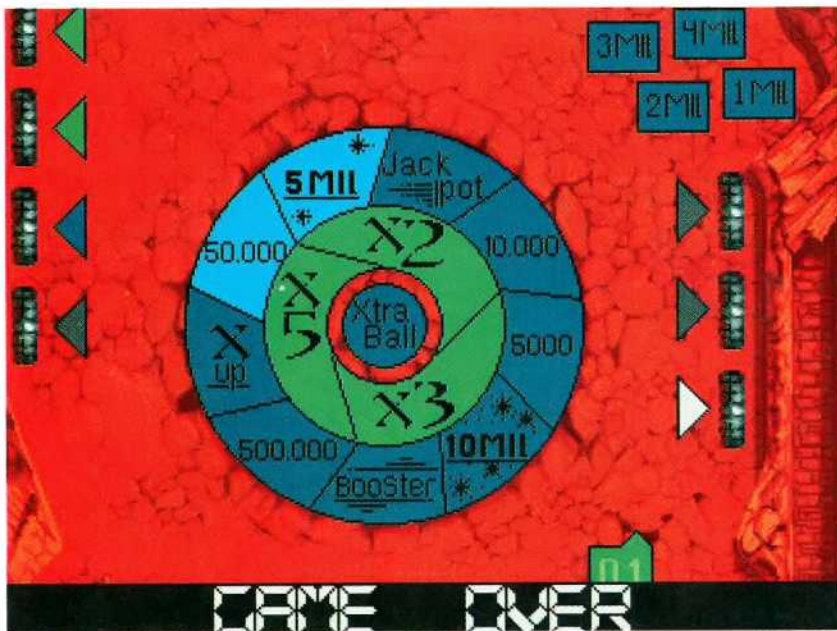
Alle Blöcke müssen von unten getroffen werden



Alle Diamanten müssen zerstört werden



Alle Metallteile müssen zerstört werden



Das Ausmaß dieses Tisches bricht alle Rekorde: Wasteland

zu gewaltig, zu langwierig oder für eine Flipper-Simulation schlicht zu abenteuerlich erscheinen, können Sie auch anders vorgehen. Im Arcade-Modus ist jeder Tisch einzeln spielbar, hier zählt allein der Punktestand am

Schluß. Klassisch, sozusagen.

Die Tische selbst sind leider wenig originell. Es fehlt einfach an allem: Abwechslung, Details, versteckte Level, Überraschungen. Die einzige wirkliche Neuerung des Spiels besteht

in der Tatsache, daß der Wasteland-Tisch wahrhaftig gigantische Ausmaße aufweist. Mit einer Höhe von 39600 Pixeln, was exakt 165 Bildschirmen entspricht, steht er in der Tat konkurrenzlos da.

Auf das Spielgefühl wirkt sich diese Jagd nach Rekorden allerdings absolut negativ aus. Das Spielfeld wird ständig auf und ab gescrollt, der Spieler sieht immer nur einen winzigen Ausschnitt des Tisches und kann nur ahnen, auf welches Ziel er seine Kugel katapultiert. Die anderen Tische scrollen sogar gleichzeitig vertikal und horizontal, wodurch völlige Konfusion mühelos erreicht wird.

Auch in technischer Hinsicht kommt Living Ball ziemlich müde daher. Die Grafiken sehen äußerst schlicht aus und reißen wirklich niemanden vom Hocker. Zum Adventure-Modus gibt es ein eigenes Intro mit hanebüchener Story, dessen Grafik auch tatsächlich aussieht wie die eines Adventures – allerdings von vor etwa fünf Jahren.

Gleiches gilt für den Sound. Für jeden Tisch ein eigenes Thema in Endlosschleife und dazu eine Handvoll schon tausendmal gehörter Effekte. Da hätten wir auch gleich unter Windows 95 spielen können.

Nicht günstig, sondern billig

Selbst absolut hartgesottene Genre-Fans, bei denen kein Titel in der Sammlung fehlen darf, werden kaum auf Ihre Kosten kommen. Es gibt

einfach keine Innovationen, Rasanzen wird mit Hektik verwechselt, und unter Windows gibt es auch noch Schwierigkeiten bei der Installation. Und wenn Sie hier einen Blick ins Handbuch werfen möchten (in gedruckter Form gibt es nämlich keines), müssen Sie zuerst ein separates Programm mit der Bezeichnung ACROBAT READER installieren, um auf den Text zugreifen zu können. In der Tat sehr akrobatisch, das Ganze! Es ist wohl mal wieder an der Zeit, die Stammkneipe aufzusuchen...

LIVING BALL

Hersteller

Interactivision
Preis: ca. 50 Mark

Mindestanforderungen

286 SX 16, DOS 3.3 (wahlweise auch Windows 3.1 oder Windows 95), 640 KB RAM, 5 MB auf der Festplatte, Doublespeed-CD-ROM Laufwerk, VGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

Pro

Günstiger Preis
Läuft auch auf betagteren Rechnern
Stellt Rekord in Sachen Tischgröße auf

Kontra

Schwierigkeiten unter Windows
Schwaches Gameplay
Sound und Grafik nur mäßig
Nicht originell oder innovativ

29%

ALTERNATIVEN



3-D ULTRA PINBALL
Sierra • ca. 120 Mark
Wertung: 81%



PINBALL 95!
Maxis • ca. 70 Mark
Wertung: 77%



PINBALL WORLD
21st Century • ca. 120 Mark
Wertung: 70%

Reality!

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*

Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

CeBIT '96
Halle 9 EG
Stand 17 A

Die innovative Joystick-Generation

SV 240 PC FLIGHT FORCE*

Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks. 2 Tasten, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 242 PC FLIGHT FORCES FCS

Das komplette Waffenkontrollsystem. Endlich können Sie nicht nur die Tasten des FCS, sondern auch Ihren Joystick programmieren. Thrustmaster™ kompatibel

unverbindliche Preisempfehlung **DM 129,95**

SV 205 PC OPTIX

Der Analog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten. Erleben Sie die wahre Simulation. inkl. MEGA ZOOM (3,5" Disk)

unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Jöllenbeck

GmbH • FarEast-Import-Export

27404 Weertzen • Tel. (0 42 87) 12 51 • Fax (0 42 87) 6 07 * 3 Jahre Garantie

Vertrieb über den Fachhandel

Tempest 2000

Martin Mirbach reist zurück in die Urzeit der Computerspiele.



CD REVIEW

Neuaufgaben ehemaliger Spieleklassiker gehören ja mittlerweile zum Alltagsgeschäft der meisten Softwarehäuser. Wahrscheinlich erinnern sich die Entwickler daran, woran Sie in der guten, alten Zeit ihre helle Freude hatten. Dann versuchen sie, aus solchen nostalgischen Rückblenden noch einmal Kapital zu schlagen. Und wenn es klappt, sind alle glücklich und zufrieden. Sehr oft entpuppen sich diese Neuaufgaben aber als reinste Geldschinderei, die nicht viel mehr als einen faden Nachgeschmack hinterlassen. Schauen wir doch mal, ob Atari es besser macht.

Videospiel neu aufgelegt

Als Videospiel erblickte Tempest 2000 schon im Jahre 1981 das kühle Neonlicht der Spielhallen. Heute wie damals geht es darum, sich auf verschiedenen Netzen mit unterschiedlichen Gegnern herumzuschlagen. Der Spieler bewegt seinen Blaster dabei an der einen Seite des Netzes, während die Gegner sich von der anderen Seite her nähern.

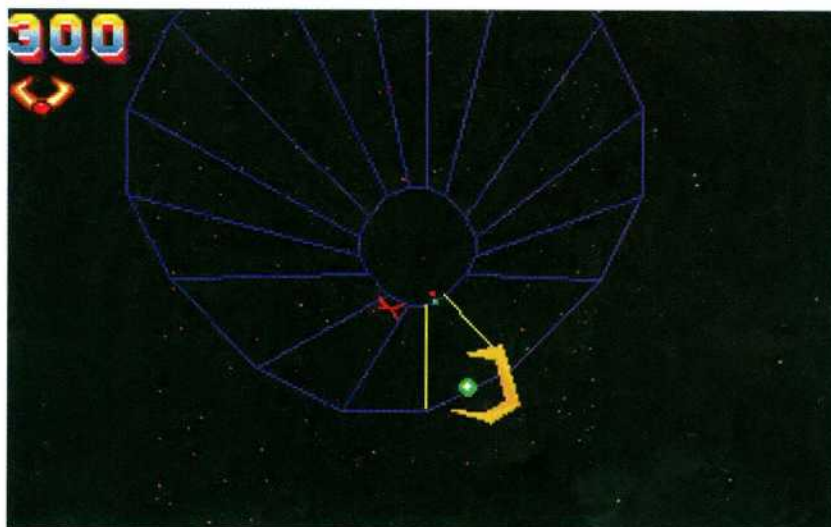
Bei diesen Gegnern handelt es sich in erster Linie um Flipper, die permanent versuchen, Ihren Blaster einzufangen und an das andere Ende des Netzes zu ziehen. Damit wäre dieser Blaster für Sie verloren. Damit es gar nicht erst so weit kommt, ballern Sie einfach alle sich nähernden Feinde ins Nirwana,



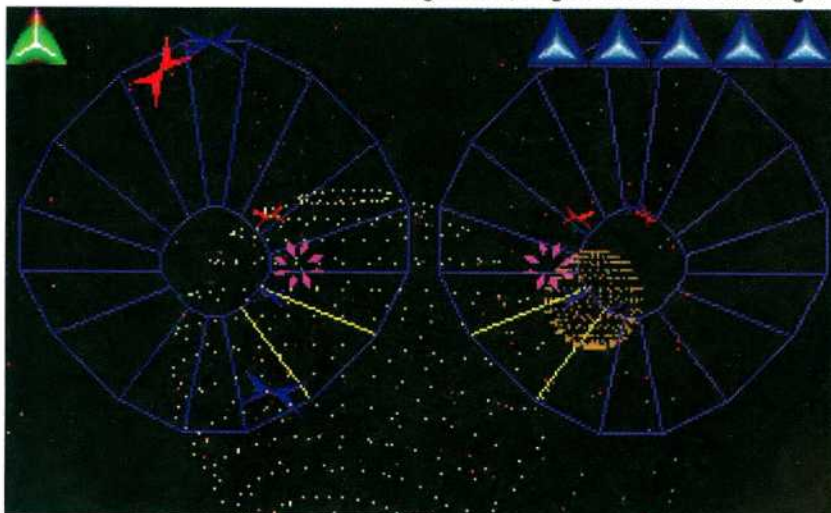
Langsam wird es eng. Die feindlichen Flipper vermehren sich äußerst rasant

bevor Ihnen irgend ein Schaden entsteht.

Für jeden abgeschossenen Gegner gibt es Punkte. Hat man sämtliche Gegner eines Netzes bewältigt, gelangt man automatisch an das nächstschwerere Netz. Für jedes bewältigte Netz mit ungerader Zahl (z.B. Netz Nr. 7, 15 oder 29) erhalten Sie einen Schlüssel, mit dem Sie wieder in dieses Netz einsteigen können, falls Sie das nächste nicht schaffen sollten. Klingt komplizierter, als es eigentlich ist. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Tastatur oder Joystick, ein gutes



An die Röhre hat man sich recht schnell gewöhnt, es geht aber auch schwieriger



Oh je – dieses Duell gegen einen Computergegner geht wohl verloren

Gamepad macht sich bei diesem Spiel aber bestimmt bezahlt. Den Grafiken sieht man an, daß sie schon etwas in die Jahre gekommen

angenehm für alle, die auf diese Art Musik abfahren, der Rest wird es wohl vorziehen, die Lautsprecher abzuschalten. Nicht gerade die beste Lösung.

Auch ohne übermäßigen Aufwand ein hoher Unterhaltungsfaktor.

sind, auch wenn sie nachträglich aufbereitet wurden. Um dem Spiel einen moderneren Anstrich zu verpassen, haben die Entwickler unnötigerweise einen Rave-Soundtrack gewählt. Sicher sehr

Was ist neu?

Die Tempest 2000-Version enthält neben den oben erwähnten "Verbesserungen" in technischer Hinsicht auch eine Anzahl aktueller Gegner. Um derer Herr werden zu können, wurden Ihnen aber auch einige neue Waffen mit auf den Weg gegeben. In einer Warp-Bonus-Zone können Sie 20.000 Extrapunkte sammeln, und wenn Sie alle 100 Level des Spiels durchgespielt haben,



Dieses simple Netz eignet sich gut zum Üben

können Sie sich im BestienModus versuchen. Hier reagieren Ihre Waffen wesentlich langsamer, Ihre Gegner verhalten sich aber gleichzeitig intelligenter und reagieren schneller. Außerdem gibt es einen Trainings-modus und die Möglichkeit, im Zwei-Spieler-Modus gegen einen (außer)irdischen Freund anzutreten.

Auf Tempest 2000 trifft eigentlich keines der Attribute zu, die man heutzutage so gerne bei guten Spielen gebraucht: innovativ, technisch herausragend, grafisch brillant – all dies stimmt hier einfach nicht. Schlecht ist es allerdings auch nicht. Und dafür gibt es einen ganz bestimmten Grund, und der heißt Kultcharakter. Denn warum sollte ein Gameplay, das Anfang der 80er eine riesige Fangemeinde um sich scharen konnte, plötzlich nichts mehr taugen?

Mehr noch: Dieses Spiel ist der beste Beweis dafür, daß auch ohne übermäßigen Aufwand ein hoher Unterhaltungsfaktor erreicht werden kann. Ob sich Tempest 2000 im heutigen Software-Dschungel durchsetzen kann, bleibt allerdings abzuwarten. (1)

TEMPEST 2000

Hersteller:

Atari Interactive
Tel.: (0 61 07) 93 01 00 (Bomco)
Preis: 89,95 Mark

Mindestanforderungen:

386 DX 40, 2 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, 2 MB auf der Festplatte, MS DOS 5.0, Soundblaster kompatible Soundkarte, VGA-Grafikkarte, Joystick empfohlen

Pro

Schneller Spieleinstieg
Erweiterter Spielumfang mit Zwei-Spieler-Modus
Immer noch hoher Unterhaltungswert

Kontra

Eindeutig veraltetes Gameplay
Manche Netze ähneln sich zu sehr
Wer hört schon gerne Rave?

63%

ALTERNATIVEN



DARKER
Psygnosis • ca. 110 Mark
Wertung: 76 %



MORTAL COIL
Virgin • ca. 100 Mark
Wertung: 78 %



TIE FIGHTER CD
LucasArts • ca. 80 Mark
Wertung: 90 %

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

THE DIG

SIE HABEN DIE ERDE VOR DER TOTALEN ZERSTÖRUNG GERETTET.
KÖNNEN SIE AUCH SICH SELBST RETTEN?

**KOMPLETT
DEUTSCH**



PC Power 1/96, 90 %
Power Platin Award



PC Games 1/96, 89%
PC Games Award



Power Play 2/96, 85%
Power Play Volltreffer

"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete
Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst
übertroffen", Boris Sander/ PC Power

"...Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker",
Herbert Aichinger/ PC Games

**COMPACT
discPC
CD-ROM**

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax: 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück,
Tel. 05 41/12 20 65, Fax: 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax: 081/785 12 22 •
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 055 23/5 65 10, Fax: 055 23/6 47 94

Herstellung und Vertrieb
durch **FUNSOFT.**

The Dig game © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The Dig and MUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. MUSE U.S. Patent No. 5,315,057



Dawn Patrol: Head to head

Der tollkühne Boris Sander nimmt den Baron von Richthofen ins Visier.



Mein Co-Pilot schreit sich schon die Seele aus dem Hals, aber ich kann die Kiste einfach nicht mehr hochziehen



Es gehörte schon sehr viel Mut dazu, in eine dieser klapprigen Kisten zu steigen, die man im Ersten Weltkrieg als "Jagflugzeuge" bezeichnete. Kein Schleudersitz und kein Autopilot, sondern stoffbespannte Tragflächen und ein Rumpf aus Holz in Leichtbauweise waren die Charakteristika jener Maschinen. Knapp 80 Jahre danach bringt Empire mit der Fortsetzung von Dawn Patrol wieder einen Hauch von Fliegerromantik auf den heimischen Monitor.

Interaktives Buch

In der Bedienung zeigen sich kaum Unterschiede zum Erstlingswerk: Mittels eines interaktiven Buches wird das Fliegertum von 1914 bis 1918 auf ca. 90 Seiten sehr



Und tschüs, Monsieur Perdre – wir sehen uns im Fliegerhimmel



Kawumm – ich weiß schon, warum ich der Leichtbauweise nicht besonders vertraue!

ausführlich dargestellt. Auf jeder Seite können die Einsätze für beide Machtblöcke nachgeflogen werden. Eine kurze, aber prägnante historische Beschreibung leitet den

Wo DPHTH Schwächen zeigt, ist im Fluggeschehen.

bevorstehenden Luftkampf ein. Optisch reizvoll sind vor allem die kleinen Animationen auf einzelnen Seiten, die verschiedene Flugmanöver oder Flugzeugtypen vorstellen.

Darüber hinaus dürfen Sie die Laufbahn von jeweils zwei deutschen, englischen, französischen und amerikanischen Piloten nachspielen können. Der grafische Aufbau dieses Buches dem Empire-Label Rowan, die wieder für die Produktion verantwortlich zeichnen, erneut gut gelungen. Verlassen wir nun die Schmökertube und begeben uns jetzt auf das Rollfeld, denn dort warten insgesamt 13 Maschinen auf uns.

Haben Sie sich für einen der über 150 Einsätze entschieden, dann

heißt es "Zündung an, Motor läuft, fertig zum Abheben!". Die Landschaft, über die man mit einem "Affenzahn" hinweg braust (ca. 120 Meilen, wenn der Wind gut steht), ist sehr detailliert. Die Städte, feindliche Artillerie und Lastwagen sind echte 3-D-Objekte. Auch die Gesellen in der Luft sind wunderbar detailgetreu dargestellt. Da kommt der Verdacht auf, daß sie gar nicht in Echtzeit berechnet werden.

Aber der Flug...

Im Cockpit finden Sie natürlich weder einen digitalen Höhenmesser, noch entdecken Sie ein Radar zum Aufspüren Ihrer Gegner. Daher werden die wichtigen Informationen am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Das Flugverhalten der Maschinen ähnelt sich jedoch gewaltig, so daß Sie sich nur einmal an die etwas hakelige Steuerung mittels handelsüblicher Joysticks und Ruderpedale gewöhnen müssen.

Wenn es nur das wäre, hätten wir ja ein Auge zugedrückt. Wo DP2 leider erhebliche Schwächen zeigt, ist im eigentlichen Fluggeschehen: Man kann beliebig lang drei Fuß über Grund fliegen, ohne auch nur

einmal den Knüppel anzufassen. Das ist keinesfalls realitätsnah, und da dies vornehmlich eine Flugsimulation sein soll, können auch die 3-D-Soundeffekte neben der hervorragenden Grafik das Gesamturteil nicht nach oben hieven. Leider. ☹



CD REVIEW



DAWN PATROL HEAD TO HEAD

Hersteller:

Empire
Tel.: (0 61 07) 93 01 00 (Bomico)
Preis: steht noch nicht fest

Mindestanforderungen:

386SX-25 (VGA), 486DX2-66 (SVGA), 4 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, 1 MB VGA-Grafikkarte, Joystick

Pro

Sehr gute Grafik
3-D-Soundeffekte
Tolle Aufmachung
Viele Einsätze

Kontra

Flugverhalten aller Maschinen nahezu identisch
Hektische Steuerung
Irgendwie möchte der Funke nicht überspringen

64%

ALTERNATIVEN



**TOP GUN
FIRE AT WILL**
Microprose • ca. 109 Mark
Wertung: 70 %



AIR POWER
Mindscape • ca. 119 Mark
Wertung: 73 %



TFX: EF2000
DID • ca. 119 Mark
Wertung: 85 %

BEREITEN SIE SICH

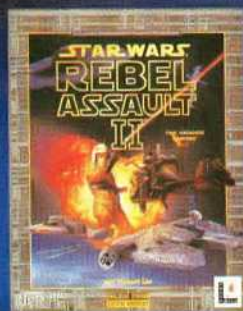
AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

STAR WARS[®] REBEL ASSAULT II[™] THE HIDDEN EMPIRE

KOMPLETT
DEUTSCH



PC & MAC
CD-ROM

PC JOKER 1/96, 85%, JOKER HIT

"...DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE
SCHAU...". MICHAEL SCHNELLE/ PC JOKER



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

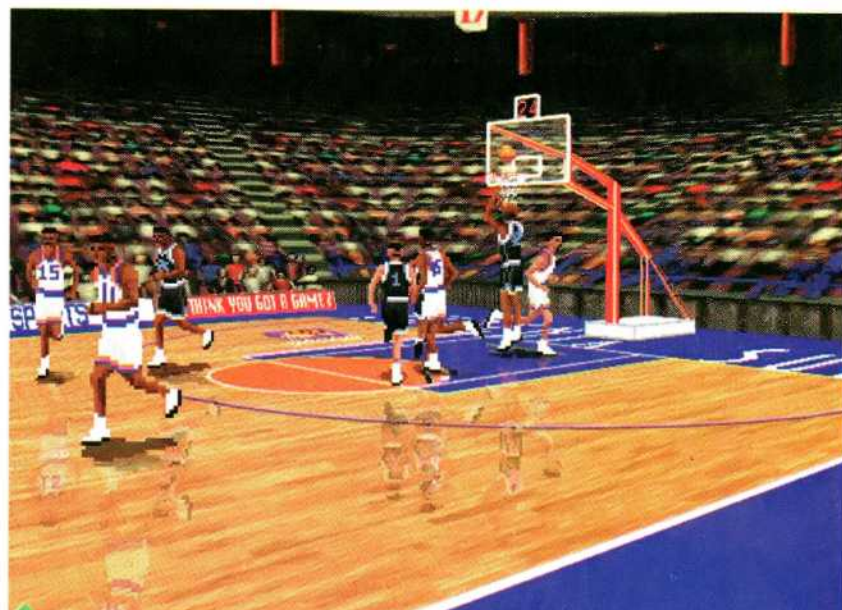


NBA Live '96

Dream Team, ich komme, rief Lorenz Steinke – und ging unter die Basketballer.

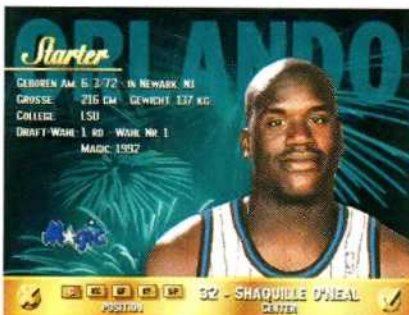


Beim Freundschaftsspiel können Sie unverbindlich gegen die besten Mannschaften der Nation antreten



Zahlreiche Kameraperspektiven verhelfen beim Spiel zum nötigen Über- und Durchblick

Bekanntlich ist Basketball für viele Menschen die zweitschönste Sache im Leben. Doch was macht der wahre Fan, wenn er mal ein wichtiges Spiel verpaßt hat? Ganz klar: Er spielt es am PC nach. Electronic Arts gibt ihm hierzu Gelegenheit mit NBA Live '96.



In der umfangreichen Statistik sind die NBA-Spieler mit Foto und persönlichen Daten gespeichert

Die Vorjahresversion dieses Programms wurde seinerzeit in den USA zur besten Fünf-gegen-Fünf-Basketballsimulation des Jahres gewählt. Deshalb haben wir bei der aktuellen Ausgabe besonders kritisch hingeschaut, um festzustellen, ob auch sie gehobenen Ansprüchen gerecht werden kann.

Tatsächlich hat das Programm gute Chancen, auch in diesem Jahr wieder den Titel zu erobern. So gibt es gleich drei verschiedene Spiel-Modi, in denen Sie Ihre spielerischen Fähigkeiten oder einfach nur Ihr Glück unter Beweis stellen können.

Im Freundschafts-Modus dürfen Sie mit einer von Ihnen selbst zusammengestellten Mannschaft gegen ein NBA-Team Ihrer Wahl antreten. Verfügen Sie über ausreichend Sitzfleisch, können Sie auch eine ganze Saison

durchspielen oder im Playoff Ihr Glück versuchen. Natürlich spielen Sie dabei nicht gegen erfundene Teams, sondern gegen die echten NBA-Mannschaften.

Vieles inklusive

Auf der CD-ROM sind hierfür die kompletten Statistiken und Spielerdaten der Saison 1994/95 gespeichert. Sollten Ihnen die dort abgelegten Spieler nicht ausreichen, können Sie auch eigene Spieler kreieren. Diesen dürfen Sie dann nicht nur die gewünschte Spielstärke, Körpergröße und Hautfarbe zuordnen, sondern darüber hinaus auch bestimmen, an welchem College sie studiert haben sollen.

Ähnlich vielfältig sind Ihre Einflußmöglichkeiten auch im eigentlichen Spiel. So haben Sie beispielsweise die Auswahl unter

mehr als einem Dutzend Kameraperspektiven. Gefällt Ihnen der Schiedsrichter nicht oder pfeift er Ihnen zu oft? Fast jede Spielregel können Sie außer Kraft setzen oder verändern.

Finden Sie, daß ein bißchen Action dem Spiel Spannung verleiht, sollten Sie in den Arcade-Modus umschalten und sich mit kleinen

Wer auf seinem PC Basketball spielen möchte, kommt voll auf seine Kosten.

Fouls die notwendigen Vorteile verschaffen, um den Gegner in die Schranken zu verweisen. Bei Bedarf können Sie anschließend die Wiederholungsfunktion aufrufen und sich Ihre schönsten Fouls oder

besten Spielzüge noch einmal im Replay ansehen.

Wer auf seinem PC Basketball spielen möchte, kommt bei NBA Live '96 also voll auf seine Kosten. Der wahre Fan vermißt natürlich noch eine Funktion, die auf Knopfdruck Original-Autogramme der wichtigsten Spieler oder Eintrittskarten für das Endspiel auf dem Drucker ausgibt. Aber das wird es vermutlich auch in kommenden Versionen nicht geben. Ansonsten aber ist das Spiel eine runde Sache. Und sollte es in diesem Jahr nicht wieder auf Platz eins in der US-Wertung landen: Auf unserem Redaktions-PC ist ihm ein Ehrenplatz sicher.



CD REVIEW



Ihre Mannschaft können Sie mit selbstdefinierten Spielern auffrischen

NBA LIVE '96

Hersteller

Electronic Arts
 Tel.: (0 52 41) 24 30 7
 Preis: ca. 100 Mark

Mindestanforderungen

486DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, PCI- oder VESA-SVGA-Grafikkarte, MS-DOS 5.0 oder Windows 95

Pro

Exzellente Grafik
 Statistiken und Spielerdaten der letzten Saison gespeichert
 Zahlreiche Kamerapositionen
 Arcade-Modus

Kontra

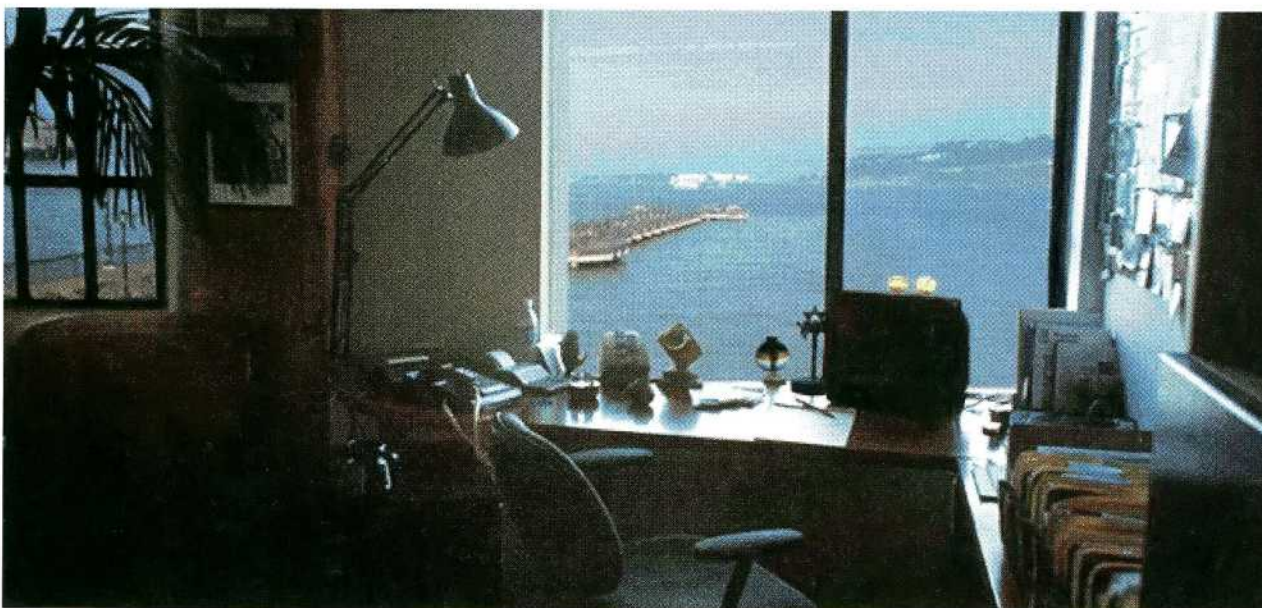
Mittelmäßiger Sound

84%

Datum, Unterschrift

In the 1st Degree

Boris Sander nimmt als Staatsanwalt einen Mordverdächtigen ins Kreuzverhör.



Die Auswahl des Beweismaterials ist genauso dürrig wie das Gameplay

San Francisco (pow). Im Stadtteil South-of-Market ereignete sich gestern ein schrecklicher Mordfall. Zachary Barnes, Besitzer der bekannten Kunstgalerie SOMA, wurde erschossen in der Galerie aufgefunden. Sein Partner und langjähriger Freund James Tobin lag verwundet auf dem Boden neben Barnes. Bei der späteren Vernehmung J. Tobins gab dieser an, er habe

Barnes in Notwehr erschossen, als jener versuchte, ihn anzugreifen. Bezirksstaatsanwalt B. Sander äußerte einem inoffiziellen Bericht zufolge den Verdacht, daß Tobin seinen Geschäftspartner aus purer Habgier erschossen habe, um die Entwendung mehrerer Kunstobjekte zu vertuschen.

Die Gemälde wurden bei der Versicherung mit den vier farbigen

Buchstaben bereits als gestohlen gemeldet. Ein weiteres Tatmotiv sieht Sander in der Affäre zwischen der Freundin von Tobin und Zachary Barnes. Tobin befindet sich derzeit in Untersuchungshaft und wird in Kürze dem Gericht unterstellt. Der Staatsanwalt hüllte sich jedoch in Schweigen, für welches Urteil er plädieren wird. PC POWER wird für Sie ausführlich vom Sensationsprozeß berichten.

Schuldig im Sinne der Anklage!

Mit "schuldig" müßten die Geschworenen entscheiden, wenn Sie Ihre Sache gut gemacht haben. Denn in In the 1st Degree übernehmen Sie die Rolle des Staatsanwaltes, der den Mordverdächtigen hinter Schloß und Riegel bringen muß. Bevor Tobin jedoch auf der Anklagebank Platz nimmt, können Sie drei Zeugen vernehmen, die unmittelbar von dem Fall betroffen sind. Lügen, bis sich die Balken biegen, können sie alle drei: Ruby, die Freundin von Tobin, die eine



Ruby, die Freundin von Tobin, hat's faustdick – nicht nur hinter den Ohren



Irgendwie muß ich bei diesem Bild immer an eine bestimmte Waschmittelreklame denken



CD REVIEW



Die Fotos der Gegenstände spielen in In the 1st Degree eine besondere Rolle, nämlich gar keine!

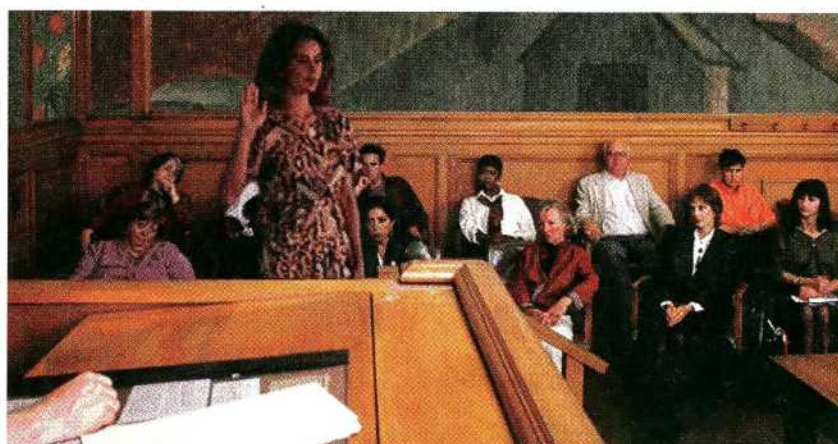
Affäre mit dem Ermordeten hatte, S.A. Lee, der Gelegenheitsjobber, der in der Galerie aushalf, und schließlich die Witwe von Barnes, für die die zur Last gelegte Tat bereits feststeht: vorsätzlicher Mord.

Am unteren Bildschirmrand befinden sich Schlagwörter wie Zeugen, Videos und Dokumente. Klicken Sie beispielsweise auf Zeugen, so können diese zum Verhör

In the 1st Degree ist ein "interaktives Drama". Wie wahr...

ausgewählt werden. Daraufhin erscheinen verschiedene Fragen, die Sie der betreffenden Person stellen können. Aber Vorsicht! Die Zeugen sind außerordentliche Sensibelchen. Die falsche Frage zur falschen Zeit kann fatale Folgen haben. Dann nämlich verschränken die drei die Arme vor der Brust und lassen entrüstet verlauten:

"Ätsch, jetzt sag' ich aber gar nichts mehr!". Zahlreiche Videos und Fotos vom Beweismaterial können untersucht werden. Kleiner Tip: Machen Sie sich mit jeder Kleinigkeit vertraut. Nur so behalten Sie beim



Auch ich wäre fast, genau wie die Dame vorne links, während der Verhandlung eingeschlafen

KLAUS MEINT: TOLLE IDEE – SCHWACHES RESULTAT

Es hätte ein faszinierendes Spiel werden können, denn auf die Idee, einen Gerichtssaal zum Schauplatz eines interaktiven Spielfilms zu machen, ist bisher nur Broderbund gekommen. Daß eine Gerichtsverhandlung keineswegs eine trockene Angelegenheit ist, haben diverse Hollywood-Filme bereits unter Beweis gestellt. Man denke an die beklemmende Atmosphäre im Besprechungsraum der "12 Geschworenen", an die knisternde Spannung bei "Das Messer", die eiskalte Berechnung auf der einen und die Angst auf der anderen Seite bei "Jenseits allen Zweifels". Die über dreistündige Aufarbeitung deutscher Vergangenheit in "Das Urteil von Nürnberg". Und schließlich noch die mit vielen überraschenden Wendungen gespickte Handlung von "Suspect – Unter Verdacht".

Hätten sich die Programmierer wenigstens einen dieser Streifen angesehen, bevor sie zu Werke gegangen wären. Die Story, die In the 1st Degree zugrunde liegt, ist so schlecht nämlich nicht. Aber dann das eigentliche Spiel, das sich auf die Befragung von Zeugen konzentriert und auf das Erreichen eines Urteils, welches man von vornherein kennt. Mal ehrlich, Broderbund, daraus hätte man doch auch einen tollen Ratekrimi mit mehreren Verdächtigen und falschen Fährten machen können, wo am Ende vielleicht ein ganz anderer vor den Kadi muß. Aber nein – statt dessen dümpelt die Handlung ohne Überraschungen so dahin. Schade um die schöne Idee, wirklich schade. Und schade um das Geld, das Boris und ich eigens für neue Staatsanwalts-Roben ausgegeben haben, um möglichst "echt" zu spielen...

Prozeß den Überblick. Denn der kann ziemlich schnell vorbei sein. Nacheinander werden die Zeugen vorgeladen und können vor den Geschworenen in die Mangel genommen werden. Ein Nachrichtensender im Fernsehen kommentiert lustigerweise Ihre Leistung und Strategie.

Aber das tröstet nicht darüber

hinweg, daß das Spiel in zwei bis drei Stunden durchgespielt ist. Auch die Verhöre vor Gericht sind schneller vorbei, als Ihnen lieb sein kann, denn auch hier stellen sich die Zeugen stumm wie die Fische. Ihnen bleibt nur die Möglichkeit, die Reihenfolge der Fragestellung zu variieren, um ein Urteil nach Ihrem Geschmack zu erzielen. Zwar sind die Videos genau



Das Rahmenprogramm im Fernsehen ist interessanter als das ganze Spiel



Die grafische Aufmachung von In the 1st Degree ist gelungen, für eine Bildersammlung aber etwas zu teuer

wie die deutsche Sprachausgabe gut gemacht, allerdings scheint mir der Spielwitz ebenfalls hinter Schwedischen Gardinen bei Wasser und Brot zu darben. Wie liest man doch gleich in der Anleitung: In the 1st Degree ist ein "interaktives Drama". Wie wahr...

IN THE 1ST DEGREE

Hersteller

Broderbund
Tel.: (0 61 07) 93 01 00 (Bomico)
Preis: 119,95 Mark

Mindestanforderungen

486SX25, 4 MB RAM (8 MB f. Win95),
Doublespeed-CD-ROM, SVGA-Karte,
Windows-kompatible Soundkarte

Pro

Tolle Videos
Deutsche Synchronisation
Die Idee an sich

Kontra

Wird schnell langweilig
Schwache Interaktionsmöglichkeiten
Die Ausführung der Idee
Zu kurzes Gameplay

52%

WIR SIND NOCH ZU HABEN !!!

**NUMMER
11-12/95**



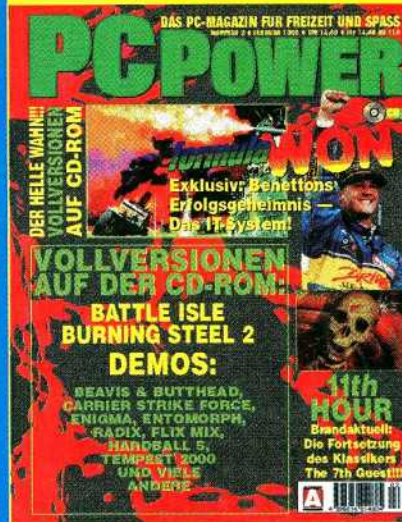
Mit den Vollversionen
von History Line
und Chessmaster 3000

**NUMMER
1/96**



Mit den Vollversionen
von Ishar 1, 2 und 3,
SWAP und Stardust

**NUMMER
2/96**



Mit den Vollversionen
von Battle Isle
und Burning Steel 2

**NUMMER
3/96**



Mit der Vollversion
von
Shadow of the Comet

Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben
der **PC POWER**:

..... mal Nr. 11-12/95 (Doppelausgabe)

..... mal Nr. 1/96

..... mal Nr. 2/96

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für
Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Mein Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

☐ in bar (Geld liegt bei)

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in
einem Umschlag an

**SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**

Earthworm Jim 2

Vom Angelhaken direkt auf den Schreibtisch von Boris Sander: Earthworm Jim ist wieder da!



CD REVIEW

Man könnte meinen, ein Regenwurm in einem Jump'n'Run-Spiel ist genauso aufregend wie Cindy Crawford in langer Baumwollunterwäsche. Weit gefehlt, denn Jim ist kein gewöhnliches Gliedertier, nein, er steckt in einem aufgemotzten kybernetischen Kampfanzug und springt und ballert, daß die Heide wackelt. Da bleibt kein Auge trocken, wenn Kühe und wildgewordene Säue durch die Lüfte segeln und die Lachmuskeln strapazieren. Über Cindys Unterwäsche lasse ich mich später aus...

Earthworm Jim 1 inklusive

Lobenswerterweise haben die Jungs und Mädels von Rainbow Arts gleich die erste (DOS-)Version von Earthworm Jim mit auf die CD gebrannt. Für diejenigen, die bisher noch nicht zugegriffen haben, sicher eine sehr nette Geste. Der Nachfolger bietet noch mehr Action und abgedrehte Gags. Mehr als 20 neue Level bieten abwechslungsreiche Stunden puren Spaßes.

Sie können drei verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählen, aber bilden Sie sich bloß nicht ein, Sie könnten gemütlich durch die Lande kriechen. Die fiese Oberkrähe Psy-Crow macht Ihnen das Regenwurmdasein nicht gerade leicht. Aber glücklicherweise liegen überall verstreut Waffen mit einem kräftigen Bums herum, mit denen Sie



Landwirtschaftlicher Verkehr kreuzt! Im Zweifelsfall eine Kuh



Wie kommt dieser Boris S. nur darauf, ich befände mich auf dem Holzweg?

den zahlreichen Gegnern mächtig einheizen können.



Und wenn Du tausendmal mit dem Joystick rüttelst, ich springe da nicht rein!



"Muh, ein Stadtmensch!" – "Stimmt, aber sagen Sie, kenne ich Sie nicht aus der Werbung?"

Die Animation der Spielfiguren ist technisch perfekt. Genau wie im ersten Teil wird es Earthworm Jim ziemlich schnell langweilig, wenn Sie längere Zeit den Joystick oder -pad nicht benutzen. Dann vertreibt er sich die Zeit damit, seinen Kopf durch die Luft zu wirbeln oder sonstige verrückte Dinge zu veranstalten. Pausieren Sie also getrost mal zwischendurch.

Viele abgedrehte Rätsel dürfen Sie lösen. Ob Sie nun Säue eine Rutschbahn hinunterschubsen oder regenschirmschwingenden Omas im Treppenlift ausweichen müssen, es ist einfach köstlich. Der schmackige Sound paßt prima und sorgt dafür, daß Earthworm Jim 2 so schnell nicht wieder von meiner Festplatte geputzt wird. Apropos putzen: Was Cindy angeht, so hat mich Klaus gerade darauf aufmerksam gemacht, daß Erotik diesmal seine Domäne wäre. Schade eigentlich...

KLAUS MEINT:

Bei allem Spielspaß darf eines nicht verschwiegen werden: Wirklich "neue" Ideen wird man bei EWJ 2 vermissen. Wer also bereits diverse Jump'n'Runs besitzt, wird möglicherweise sogar enttäuscht sein. Wir haben lange darüber beraten, ob wir aus diesem Grund EWJ 2 abwerten sollen – und sind mehrheitlich zu dem Schluß gelangt, es nicht zu tun. Die Tatsache, daß es zwei Spiele für vergleichsweise wenig Geld (empfohlener Verkaufspreis: ca. 80 Mark) gibt, macht die Innovationsschlappe wieder wett. Mehr als das: Sie wertet das Gesamtprodukt sogar auf. Nicht zu vergessen der unglaubliche Spielspaß, der dazu führt, daß man auch nach Stunden nicht den Joystick aus der Hand legt.

Übrigens: Was ich angeblich zu Kollege Boris wegen Cindy Crawford sagte, stimmt einfach nicht. Ich meinte lediglich, daß Cindy nicht im Erotik-Feature vorkäme; und auf manchen Bildern trügen die Mädels nicht Baumwolle, sondern Leder. Außerdem sagte ich nicht Domäne, sondern ein ähnlich klingendes Wort, aber das gehört nun wirklich nicht hierher...

ALTERNATIVEN



RAYMAN

UBI-Soft • 99,95 Mark
Wertung: 83 %



DAS DSCHUNGELBUCH

Virgin • ca. 75 Mark
Wertung: 52 %



ARCADE AMERICA

7th Level • 99,95 Mark
Wertung: 86 %

EARTHWORM JIM 2

Hersteller

Rainbow Arts
Tel.: (0 23 13) 965-0 (Softgold)
Preis: 79,95 Mark

Mindestanforderungen

486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA, gängige Soundkarten werden unterstützt, Joystick oder Joypad.

Pro

Tolle Animation
Abgedrehte Rätsel
Viel Action
Mitreißender Sound
Zusätzlich EWJ 1 auf der CD

Kontra

Auch wenn wirkliche Innovationen fehlen: kein Kontra!

85%

PC CD - ROM

11th Hour 85,90
3D Pinball 79,90
Abaron 69,90
Aces of the Deep 89,90
Aces over Europe 19,90
Across the Rhine 69,90
Action Soccer 69,90
AD&D Collection 79,90
Advanced Civilisation 89,90
Air Power 79,90
Albion 89,90
Alien Logic 39,90
Alien Odyssey 69,90
Aliens 75,90
Alone in the Dark 3 k.D. 69,90
Anvil of Dawn 69,90
Apache Longbow 79,90
Arcade Classics 49,90
Archibald 79,90
Ascendancy 79,90
Atari Action Pack #2 39,90
Baryon 59,90
Battle Bugs 49,90
Battle Isle 3 79,90
Beast Within-Gabriel Knight 2 99,90
Bermuda Syndrome 89,90
Betrayal at Krondor engl. 39,90
Biing! 65,90
Bleifuss 59,90
Bloodwings 79,90
Breach 3 39,90
Bundesliga Man. Hattrick 79,90
Bureau 13 29,90
Burn Cycle 69,90
Caesar 1 25,90
Caesar 2 85,90
Capitalism 79,90
Caribbean Disaster 95,90
Casino Deluxe 79,90
Central Intelligence 69,90
Chaos Control 79,90
Chess Challenge 69,90
Chessmaster 3000 39,90
Chewy - Esc. from F5 69,90
Civ Net 99,90
Colonization dt. 59,90
Commander Blood 29,90
Command - Aces o. Deep 89,90
Command & Conquer dt. 89,90
Command & Conquer Data 29,90
Conqueror AD 1086 89,90
Crusader - No Remorse 89,90
Cybermage 89,90
Daedalus Encounter 69,90
Dark Universe 89,90
Dawn Patrol 39,90
Day of Tentacle 35,90
Descent 49,90
Descent Missions 59,90
Desert & Jungle Strike 29,90
Destruction Derby 95,90
Dig engl. 65,90

Dime City 85,90
Discworld 49,90
D-Info 2 39,90
Dragon Lore k.D. 39,90
Dreamweb engl. 29,90
Dreamweb k.D. 39,90
Druidenzirkel 69,90
Dune 2 29,90
Earthworm Jim (Win 95) 79,90
Eightball Deluxe 2 29,90
Empire 2 69,90
Endorfun 59,90
Entomorph 79,90
Extreme Pinball 59,90
Fade to Black 89,90
Falcon Gold 59,90
Fatal Racing 69,90
Fifa Soccer 96 89,90
First Encounter-Elite 3 k.D. 59,90
Flight Shop 79,90
Flightsimulator 5.1 dt. 119,90
Flight Unlimited 89,90
Flodders 59,90
Frankenstein 79,90
Freddy Pharkas 49,90
Front Page Football 96 79,90
FX Fighter 59,90
Goblins 1 & 2 25,90
Goblins 3 25,90
Grand Prix Manager 89,90
Great Naval Battles 4 69,90
Hand of Fate 39,90
Hattrick! (Ikarian) 99,90
Hattrick Supporter k.D. 49,90
Havoc 89,90
Heroes of Might & Magic 79,90
Hexen 69,90
History Line 29,90
Hits for Six 6 - 9 je 39,90
Hive 69,90
Hole in One Golf 59,90
Hugo 69,90
Humans 1 & 2 29,90
Ice & Fire 59,90
Imperium Romanum 85,90
Inca 25,90
Indy Car 2 79,90
Inferno 39,90
Island Peril 79,90
Jagged Alliance k.D. 89,90
Johnny Mnemonic 79,90
Johnny Bazookatone 79,90
Kingdom-Far Reaches 79,90
King's Quest 6 25,90
Knights Chase - Time Gate 85,90
Labyrinth of Time 29,90
Lemmings 1 & 2 29,90
Lost in Time 25,90
Lucasarts Top Adventures 79,90
Made in Germany 69,90
Mad News 69,90
Magic Carpet Plus 69,90
Magic Carpet 2 85,90
Magic of Endoria 49,90

Master of Magic 59,90
Master of Orion 39,90
Mechwarrior 2 89,90
Mechwarrior 2 Expansion Set 45,90
Megarace 39,90
Micro Machines 2 Sp. Ed. 49,90
Millennia 65,90
Mission Critical 59,90
Mortal Coil 59,90
Monopoly 69,90
MTV Unplugged 59,90
Myst 69,90
NBA Jam T.E. 79,90
Need for Speed 85,90
NHL Hockey 94 29,90
NHL Hockey 96 85,90
Noctropolis 29,90
Oldtimer 29,90
Panic in the Park 79,90
Panzer General 49,90
Panzer General 2 (Allied Gen.) 79,90
Patrizier 29,90
PGA Tour Golf 29,90
PGA Golf 96 85,90
Phantasmagoria 99,90
Pinball 95 (Maxis) 59,90
Pinball Illusion 59,90
Pitfall 95 85,90
Pool Champion 69,90
Populous & Powermonger 29,90
Primal Rage 85,90
Prince of Persia Collection 59,90
Prisoner of Ice 79,90
Privateer 29,90
Pro Pinball - The Web 59,90
Prototype 69,90
Psychic Detective 79,90
Psycho Pinball 75,90
Quantum Gate 39,90
Radix 59,90
Ran Soccer 79,90
Ran Trainer 2 75,90
Raven Project 65,90
Rebel Assault 35,90
Rebel Assault 2 75,90
Ring der Nibelungen 69,90
Sam & Max 35,90
Schwarzes Auge 39,90
Screamball 49,90
Seelenturm 75,90
Sensible World of Soccer 79,90
Separation Anxiety 79,90
Shadowcaster 29,90
Shivers 89,90
Shockwave Assault 89,90
Sid Meiers Classic Coll. 89,90
Siedler 29,90
Sim Isle 79,90
Simon 1 k.D. 39,90
Simon 2 k.D. 79,90
Sim Tower 89,90
Sim Town 69,90
Skins Golf 89,90
Skunny 55,90

Soccer Kid 19,90
Space Hulk 29,90
Space Marines 79,90
Space Quest 4 25,90
Space Quest 6 89,90
SSN 21 Sea Wolf 29,90
Star Rangers 69,90
Star Trek Final Unity k.D. 75,90
Star Trek JR Enh. 79,90
Star Trek Tech Manual 69,90
Steel Panthers 79,90
Stonekeep 89,90
Stone Prophet 79,90
Strike Commander 29,90
SU 27 Flanker 75,90
Swat - Police Quest 5 89,90
Syndicate Plus 29,90
System Shock 29,90
Take your best Shot 19,90
Talisman 79,90
Tempest 2000 69,90
Terminal Velocity 69,90
Terra 6 - Mission IQ 79,90
TFX 2 (EF 2000) 89,90
This means War! 69,90
Thunderhawk 2 69,90
Thunderscape 79,90
Tiefighter 69,90
Tilt 59,90
Torins Passage 89,90
Total verrückte Rallye 49,90
Tower 95,90
Transport Tycoon 59,90
Transport Tycoon Dlx. 89,90
Trivial Pursuit 85,90
Ultima 7 Bundle 29,90
Under Killing Moon k.D. 79,90
Underworld 1 & 2 29,90
US Navy Fighters Gold 89,90
USS Ticonderoga 89,90
Virtual Pool 79,90
Vollgas 89,90
Warcraft 79,90
Warcraft 2 79,90
Warhammer 69,90
Warriors 59,90
Welcome to the Future 95,90
Wetlands 69,90
Werewolf vs Comanche 79,90
Westwood Compilation 79,90
Whales Voyage 2 79,90
Willi Lemke Manager 59,90
Wingcommander Armada 29,90
Wingcommander 2 29,90
Wingcommander 4 99,90
Wipeout 99,90
Witchaven 69,90
Wizardry 6 & 7 39,90
Wolf 59,90
Woodruff 79,90
Worms 69,90
X-Com 69,90
X-Wing 75,90
Zone Raiders 59,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo ☐
Sega ☐
Sony ☐
MS-DOS ☐

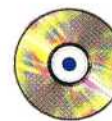
LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, j = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

X-Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

COLONY WARS 2492



CD REVIEW

Martin Mirbach hat sich ferngesteuerte Roboter zugelegt. Sie heißen Klaus, Lorenz, Markus und Boris und erobern für ihn das Weltall...



So fängt's an: Der Großteil des Bildschirms ist erst einmal schwarz



Beachten Sie die wunderschönen Züge, die mein wertvolles Angarium transportieren. Nur so wird man unbesiegbar...

Schön, wenn man nicht alles selber erledigen muß. Die eine Maschine kocht den Kaffee, die zweite sorgt für goldbraunes Toastbrot, und eine dritte kocht das Frühstücksei flaumweich. Doch damit nicht genug. Bei Black Legend gibt's jetzt Roboter, die schießen, Mauern bauen, Rohstoffe transportieren und noch vieles mehr. Mit diesen Robotern stehen einem angeblich sogar neue Kolonien im Weltraum offen.

Natürlich nicht wirklich, sondern nur in einem Computerspiel. Es nennt sich Colony Wars 2492 und ist das erste Strategiespiel, das von Digital x-citement produziert wurde und von Black Legend unters Volk gebracht wird. Ob es wohl auch ein Volltreffer wird?

Dunkles Weltall – düstere Zukunft

Die Welt in etwa 500 Jahren. Eine Zivilisation der Hochtechnologie droht unter der Last überkommener Traditionen zu zerbrechen. Nur eine Regierung herrscht über die gesamte Menschheit, bedrängt von einer Opposition ohne jeden Skrupel und stets im Blickpunkt allgewaltiger Medien. Das Raumfahrtprogramm zur Kolonisierung des Weltalls läuft auf Hochtouren, ebenso wie der Kampf um den größten Einfluß in

diesen neugewonnenen menschlichen Lebensräumen.

So etwa läßt sich die Geschichte zum Hintergrund von Colony Wars in wenigen Worten zusammenfassen. Erdacht wurde sie von dem bekannten Autor Frank Rehfeld ("Carth Torian" – Zyklus), dessen Roman zum Spiel als Taschenbuch zum Lieferumfang gehört.

Mit dieser Story ist auch klar, wozu es für den Spieler geht: Macht und Einfluß in den Kolonien. Sie steuern ein Heer von Robotern, mit deren Hilfe Sie vom Feind besetzte Kolonien zurückerobern sollen. Ein entscheidender Aspekt ist bei diesem Unternehmen das ebenso rare wie wertvolle Material Angarium. Ihr erstes Ziel ist es, diesen Rohstoff zu fördern und in die eigenen Produktionsstätten zu befördern. Nur so sind Sie in der Lage, immer neue Roboter herzustellen, die wiederum neues Angarium fördern, mit dem Sie neue Roboter herstellen können, die wiederum... Sie sehen, jetzt geht es auch schon im Computerspiel um grenzenloses Wachstum. Ganz wie im richtigen Leben.

Colony Wars wird in vier verschiedenen Umgebungen gespielt: der scheinbar endlosen Eislandschaft, der riesigen Sandwüste, dem dichten



Der VGA-Modus ist auch als Lupe gar nicht schlecht. Spielfiguren und Gebäude sehen plötzlich einfach riesig aus

tropischen Dschungel und dem Dschungel der Großstadt. In jedem Gebiet müssen Sie als Spieler fünf Missionen überstehen, in denen Sie stets die Kontrolle über eine umkämpfte Region gewinnen sollen.

Dazu müssen verschiedene Fabriktypen erobert und eine intakte Infrastruktur aufgebaut werden, auch Aufbau und Betrieb von Reparaturwerkstätten und die Unterhaltung von Bergwerken gehören zu Ihrer täglichen Routine. Natürlich können Sie sich verschiedenste Roboter zusammenbauen, die Sie bei Ihrer

Mammutaufgabe unterstützen, und genauso natürlich werden Sie sich permanent feindlicher Attacken erwehren müssen.

Technischer Fortschritt

Die Auswahl an Einzelteilen, die Ihnen beim Bau der Roboter zur Verfügung steht, läßt wirklich keine Wünsche offen. Verschiedene Fahrwerke, von Kettenantrieb bis Hovercraft, zehn Waffengruppen, vom Flammenwerfer bis zum Laser und einige Specials wie Schilde oder Trägersysteme warten darauf, von Ihnen eingesetzt zu werden.

NR.	PRODUKT	BESITZER	ZUSTAND	GESCHW.	LAGER	FERTIG	ANGARIUM	AUSBAUKOSTEN ^{1/2}
1	SPEZIAL	SIE	92%	22	56	23	77	100
2	WAFFEN	FEIND	100%	29	84	-	-	125
3	FAHRWERK	FEIND	98%	22	73	-	-	100
4	FAHRWERK	FEIND	100%	29	50	-	-	125
5	SPEZIAL	FEIND	100%	20	55	-	-	100
6	FAHRWERK	SIE	100%	13	81	5	1137	50
7	FAHRWERK	SIE	100%	18	55	0	0	50
8	WAFFEN	FEIND	100%	22	55	-	-	100
9	SPEZIAL	SIE	98%	16	63	2	320	50
10	SPEZIAL	SIE	100%	14	72	0	0	50

VORHERG. SEITE NÄCHSTE SEITE

Sortiert: NUMMER PRODUKT BESITZER ZUSTAND GESCHW LAGER FERTIG ANGARIUM AUSBAU

0504 11 ELEKTRON 0961 0164

LISTE DER FABRIKEN

Die Statistiken sind allesamt sehr übersichtlich

Aber leider nicht immer. So ist es unmöglich, in der Dschungellandschaft mit einem Schneepflug Schneisen durchs Unterholz zu schlagen oder die Wüste mit Kettenantrieb zu durchqueren. Und die Liste der jeweils nicht verfügbaren Bauteile geht noch viel weiter. Schade, eigentlich.

Die Roboter in Colony Wars sind mit einer Art künstlicher Intelligenz ausgestattet, die ihnen erlaubt, von Einsatz zu Einsatz dazu zu lernen und an Erfahrung zu gewinnen. Dem Spieler ist diese Entwicklung scheinbar nicht vergönnt, potentielle Fehlentscheidungen bei der Konstruktion sind von vornherein ausgeschlossen.

Dafür gibt es aber andere Features, die um so gelungener ausgefallen sind. Zum Beispiel ist es möglich, Fußangeln auszulegen und später darin festhängende Goliath-Roboter mit einem kleinen David von hinten niederzumetzeln.

Klasse! Auch technisch läßt das Spiel kaum Wünsche offen. Die Grafiken sind durchweg sauber und mit viel Liebe zum Detail erstellt worden. So wiegen sich die Bäume im Wind, kleine Vögel flattern über den Monitor, und wenn die Kampf-roboter den Abzug betätigen, schießen tatsächlich Flammen aus den

Grundsolide aber mit einigen Kinderkrankheiten.

Mündungsrohren. Wirklich schön fürs Auge. Damit auch die Besitzer etwas älterer Maschinen in den Genuß dieses Spiels kommen können, läßt sich die SVGA-Auflösung (Standard) auf VGA herunterschalten. Nicht mehr ganz so schön, aber bei den meisten Rechnern sicher auch nicht nötig.



Verwüstung im ewigen Eis. Da hat es schon einige Roboter übel erwischt

ALTERNATIVEN



WARHAMMER
Mindscape • ca. 100 Mark
Wertung: 76 %



CAESAR II
Impressions • ca. 110 Mark
Wertung: 80 %



SPACE MARINES
Software 2000 • ca. 110 Mark
Wertung: 89 %

Auffallend gelungen ist auch der absolut mitreißende Soundtrack, der schon ganz zu Beginn des Spiels, nämlich im gleichfalls absolut mitreißenden Intro, aufhorchen läßt. Gut, daß die Audio-Tracks auch direkt von der CD abspielbar sind – für die Fahrt auf der Autobahn geradezu ideal. Leider kann man sich aber gerade wegen dieser temporeichen Stücke in Kombination mit dem fesselnden Intro nicht ganz des Eindrucks erwehren, als wäre beides für ein anderes Genre konzipiert worden. Als Opener eines Shoot'em-Ups oder eines Action-Adventures hätte diese Sequenz sicher besser gepaßt.

Die Steuerung erfolgt fast komplett per Maus. Wer es vorzieht, ausschließlich mit der Tastatur zu spielen, wird aber gleichfalls gut bedient. Sämtliche Tasten sind in diesem Falle frei belegbar. Auch ansonsten gestaltet sich die Benutzerführung angenehm unkompliziert. Die Bildschirmanzeigen sind sehr übersichtlich, die Statistiken verständlich, nur an die ungewöhnliche Darstellung muß man sich wieder einmal erst gewöhnen. Man kann nämlich nicht von Anfang an das gesamte Einsatzgebiet überblicken, sondern sieht nur einen kleinen Ausschnitt. Der Rest des Bildschirms bleibt so lange schwarz, bis man diese Grenzen mit seinen Robotern erweitert. Das kennt man doch woher...

Ganz die alte Schule

Colony Wars ist ein DOS-Spiel, wie es reinrassiger nicht hätte ausfallen können. Es läuft daher nicht im DOS-Fenster unter Windows 95, und sogar, wenn man seinen PC aus Windows 95 heraus zu einem Neustart im DOS-Modus veranlaßt, kann es beim anschließenden Wiederaufruf von Windows 95 dazu kommen, daß nur die abgesicherte Version hochgeladen wird. Direkt unter DOS gibt es aber keine Probleme, im Gegenteil – die Installation verläuft kinderleicht, und wenn doch einmal ein unerwartetes Problemchen auftreten sollte, kann man sich mit einem beigelegten Prüfprogramm genaue Lösungsvorschläge auf den Schirm holen. Sehr solide gemacht!

Eigentlich trifft dies auch auf das gesamte Spiel zu. Grundsolide eben, aber mit einigen Kinderkrankheiten. Wer sich mit diesen kleinen Einschränkungen arrangieren kann, wird auch mit einem interessanten, überwiegend schön gestalteten Spiel und vielen Stunden voll strategischem Gameplay belohnt.

Nicht mehr, aber ganz bestimmt auch nicht weniger. (P)

Hier spielt die Musik

Folgende Einsatzgebiete stehen für Ihren Expansionsdrang zur Verfügung:



Die Wüste lebt



Schützt den Regenwald...nicht!



Hier wohnt Urmel



Nur für City Slickers

COLONY WARS 2492

Hersteller
Black Legend
Tel.: (0208) 45 01 90
Preis: steht noch nicht fest

Mindestanforderungen
486 SX 25, 4 MB RAM, 20 MB auf der Festplatte, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0, VGA-Grafikkarte, SoundBlaster-kompatible Soundkarte, Maus.

Pro
Detailreiche Grafiken
Gute und komfortable Benutzerführung
Abwechslungsreiche Einsatzgebiete
Mitreißende Audio-Tracks

Kontra
Läuft aber auch gar nicht unter Windows 95
Gewöhnungsbedürftige Darstellung des Spielausschnittes
Der rasante Soundtrack paßt nicht so ganz zum Spiel

74%

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder

Was taugt das Softwareangebot für die jüngsten User? Nicht nur die Gummibärchenindustrie hat herausgefunden, daß mit Kindern viel Geld zu machen ist. Auch Eltern bieten sich als Zielgruppe für eine ganze Reihe von Programmen an, die den lieben Kleinen das Leben in der Schule leichter machen sollen oder als Freizeitspaß dienen. Die speziellen Angebote für Kinder reichen von haarsträubenden Billigprodukten bis zu erstklassigen Anwendungen. Software für Kinder ist ein besonders verantwortungsvoller Bereich. Markus Brodrick nahm Lernsoftware und Spiele für Kinder für Sie unter die Lupe.

Playtoons Nr. 3: Das Geheimnis des Schlosses

Preis: 79,95 Mark ●
Info: Bomico (0 61 07) 93 01 00

Die Playtoons sind ein Multimedia-Baukasten für vier- bis zehnjährige Kinder vom Hersteller Coktel, der auch für die Lernsoftware der ADI-Serie bekannt ist. Mit dieser Software können animierte Geschichten erstellt werden.

Das Playtoon-System ist ausbaufähig. Zur Zeit sind fünf Sets mit unterschiedlichen Geschichten, Figuren und Gegenständen erhältlich. Die Elemente aus allen Teilen der Serie sind miteinander kombinierbar, so daß sich Ihnen mit dem Zukauf von weiteren Playtoons immer mehr Möglichkeiten bieten, Ihre Geschichten zu gestalten. Der Rahmen jeder einzelnen Geschichte ist durch das Storyboard der miteinander kombinierbaren Hintergrundbilder vorgegeben, aber Gebäude, der Himmel, sechs Personen und sechzig fixe und animierte Gegenstände können beliebig positioniert und miteinander kombiniert werden.

Als Beispiel gibt es eine fertige Geschichte, die Sie sich ansehen können während Ihnen der Text zu den Bildern in deutscher oder englischer Sprache vorgelesen wird. Viel Spaß beim Entdecken der Animationen! Ihre selbst erstellten Abenteuergeschichten können mit eigener Sprache versehen und gespeichert werden.

Der Aufbau aller Sequenzen des Spiels ist kindgerecht und unter Verzicht auf Gewaltszenen gestaltet. Die animierten Icons und der gesprochene Hilfetext machen Sie und Ihr Kind rasch mit allen Funktionen der Software vertraut.

Diese Spielreihe ist für eine sehr junge Zielgruppe gemacht worden. Abgesehen von der Fragestellung, ob so kleine Kinder überhaupt am Computer spielen sollen, ist die Software gut gemacht und enthält keine Elemente, die aus pädagogischen Gründen abzulehnen sind. Gut gemachte Grafik und prima Sound

werden sie für eine lange Zeit Spaß an diesem Spiel haben lassen. Vielleicht haben Sie ja Lust, Ihren Sprößling bei den

Playtoons anzuleiten und zu begleiten, so daß sie zusammen einige lustige oder spannende Geschichten erfinden?



Mit einfachen Mausklicks basteln Sie sich aus den vielen verschiedenen Elementen eine eigene, tolle Abenteuergeschichte

Living Books: Die Schildkröte und der Hase

Preis: 99,95 Mark • Info: Bomico (0 61 07) 93 01 00

Die liebevoll illustrierte Nacherzählung der Fabel von der Schildkröte und dem Hasen stammt aus der Reihe der Living-Books von Broderbund. Es kommt schon einem Kunststück gleich, eine Bildergeschichte zu kreieren, die Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gleich viel Spaß macht. Genau das ist hier gelungen.

Die CD erreicht den Anwender mit kleinem, aber feinem Handbuch. Dazu gibt es ein liebevoll mit vielen Zeichnungen gestaltetes Lesebuch. Nach dem Aufruf des Programms erscheint ein kurzes Menü. Hier können Sie zwischen Deutsch, Französisch und Englisch für Lesetext und Erzählersprache wählen und entscheiden, ob der Programmablauf passiv oder interaktiv stattfindet.

Im passiven Modus läuft die Erzählung der Geschichte von Anfang bis Ende durch. Der Lesetext wird auf dem Bildschirm passend zur Erzählung farbig unterlegt, während

animierte Bilder die Geschichte begleiten. Am Ende jeder Seite können Sie wählen, ob weitergeblättert wird oder ob Sie den Text noch ein weiteres Mal hören und lesen möchten.

Viel interessanter ist jedoch der interaktive Modus. Bis zum Ende des Vorlesetextes ist der Ablauf gleich, danach können Sie mit dem Mauszeiger die Seite nach verborgenen Animationen absuchen. An dieser Stelle werden Sie sicher genauso viel Spaß haben wie ich. Dieses Living-Book hat meine Zweifel, ob es überhaupt Software gibt, die für Kinder geeignet ist, beiseite geräumt. Es macht nicht nur Schülern (und Erwachsenen) viel Spaß, die alte Fabel in dieser neuen Fassung zu hören und die Bilder zu betrachten; auch kleine Kinder werden an der Erzählung ihre helle Freude haben.

Leider ist die Idee des mehrsprachigen Lesebuchs auf dem Bildschirm nicht konsequent

durchgezogen worden. Wenn Broderbund zu den verschiedensprachigen Texten noch die Vokabeln liefern würde und das

Lesebuch ebenfalls dreisprachig ausgeführt wäre, wäre dieses Programm zusätzlich eine gute Lernhilfe.



Kinder haben an diesem nett animierten Bilderbuch einen Heidenspaß

Pumuckl – Klabauterjagd

Hersteller: Escal • Preis: ca. 50 Mark

Welches Kind kennt Pumuckl, den frechen Kobold nicht? Pumuckl – Klabauterjagd ist ein Mathelernspiel mit insgesamt 105 (!) Spielstufen. Es ist für Kinder vom Vorschulalter bis zur fünften Klasse konzipiert. Der Spielteil besteht aus 21 Levels, die nacheinander durchgespielt und abgespeichert werden können. Dazu lassen Sie Pumuckl durch verschiedene Hintergrundbilder laufen, springen oder hangeln, wobei er immer auf der Hut vor dem blauen



Auf seinem Weg durch die vielen verschiedenen Bilder muß Pumuckl immer auf der Hut vor dem blauen Klabauter sein, denn wenn er erwisch wird, heißt es lernen

Klabauter sein muß.

Auf seinem Weg durch die Bilder des Spiels findet Pumuckl viele verschiedene Gegenstände, die entweder Ihrem Spielstand zugute kommen oder Pumuckl besondere Fähigkeiten verleihen, mit denen er dem blauen Klabauter besser entweichen kann. Kann der Klabauter Pumuckl fangen, müssen Sie, um weiterspielen zu dürfen, Matheaufgaben lösen.

Die Matheaufgaben sind der springende Punkt des Spiels. Die Programmierer von Escal haben den blauen Klabauter ausgespickt, um die Aufgaben für das Spiel aus einer richtigen Grundschule zu mopsen. Sie werden grafisch ansprechend dargestellt, und ihr Schwierigkeitsgrad verändert sich mit dem individuellen Können. Lösen Sie die Aufgaben oft richtig, werden sie schwieriger, machen Sie viele Fehler, bekommen Sie einfachere Aufgaben.

Kombiniert mit dem lustigen Spiel ist es nicht mehr so trist, Mathe zu üben. Pumuckl – Klabauterjagd als richtige Lernsoftware zu bezeichnen, fällt schwer, da die Aufgaben

vorgegeben sind und nicht den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden können. Dieser Titel ist ein gewaltfreies Spiel, bei dem das Angenehme mit dem Nützlichen verbunden worden und inhaltlich auch für kleinere Kinder geeignet ist. Sie sollten Ihrem Kind jedoch den

Gefallen tun, es bei seinen Erlebnissen in der Phantasiewelt des Spiels zu begleiten und anzuleiten. So können Sie sicherstellen, daß Ihr Kind nicht durch die vielen Eindrücke vor dem Bildschirm überlastet wird oder Computerspiele als alltäglichen Konsumartikel hinnimmt.



Pumuckl, der freche Kobold, läßt Sie auch im Traumland noch Mathe üben

Leonardos Lernabenteuer: Im Traumland

Preis: 79,95 Mark ●
Bomico Info: (0 61 07) 93 01 00

Das Traumland aus der Reihe der Lernabenteuer von Bomico ist wieder einer der Titel für die jüngsten User. Kinder von vier bis sieben Jahren sollen von dieser Software angesprochen werden. Die im Paket enthält ein Malprogramm, ein Mathe-Lernspiel, ein Sprachlehr-Feature, ein Musikprogramm und einen Trainer zum Uhren-lesen-lernen. Mir (und meinen Testkindern) gefiel die animierte Uhr am besten.

Haben sie schon versucht, ihrem Kind die Uhr zu erklären? Sie sind fast verrückt geworden und Ihr Kind ist schier verzweifelt? Kein Problem – mit dieser Software haben die Kinder noch einen Heidenspaß dabei.

Die nächste nett gemachte Anwendung ist das Malprogramm. Die bunte Oberfläche mit den großen, aussagekräftigen Icons läßt Kinder schnell erlernen, auf dem Bildschirm farbenfrohe Bilder zu erschaffen.

Auch bei diesem Titel wird schnell

deutlich, das Software nicht angeleitetes Lernen mit einer Bezugsperson ersetzen kann. Sowohl das Mathe- als auch das Sprachlehrprogramm können mit witzig präsentierten Aufgaben glänzen, aber leider fehlt hier, wie bei vielen Titeln dieser Art, ein Bezug zu den korrekten Lösungswegen der Aufgaben. Ohne Anleitung kommt jedes Kind auf dem Weg des Ausprobierens zu den "richtigen" Ergebnissen, kann aber nicht erkennen, wo die Aufgabenstellung wirklich liegt.

Dieses Programm verdient den Titel "Lernsoftware" in Bezug auf den Uhrentainer. Die weiteren Features können bestenfalls als Lernübungen unter Aufsicht und Anleitung angesehen werden. Die leuchtend bunte Bedienungsfläche und die vielen Animationen gefallen auch kleineren Kindern auf Anhieb gut und kann sie für eine recht lange Zeit vor dem Bildschirm fesseln. Wie bei allen

Spiele dieser Art sollten Sie den Zeitraum, den Ihr Kind am Rechner

verbringt, nicht aus dem Überblick verlieren.



Dieser riesige, witzig animierte und dauernd redende Wecker wird Ihrem Kind in erstaunlich kurzer Zeit den Bezug zur Uhr vermitteln

ADI-Junior-Reihe

Preis: 99 Mark ● Info: Bomico (0 61 07) 93 01 00

Falls Sie den Begriff "Lernsoftware" für sich und Ihr Kind ernst nehmen, werden Sie nicht an der ADI-Reihe von Bomico vorbeikommen. Diese Serie kann Ihr Kind vom Vorschulkindergarten bis zu achten Klasse in den Bereichen Mathematik, Deutsch und Englisch begleiten.

Die einzelnen Titel zeichnen sich durch die standardisierte Benutzeroberfläche und lückenlosen Aufbau aus. ADI erscheint seit 1990 und wird stetig auf dem neuesten Stand gehalten. Der Inhalt der einzelnen Fächer ist an die Lehrpläne der Bundesländer angepaßt.

ADI Junior sind die Einstiegsprogramme der Serie. Lehrer, Psychologen, Ergonomen und Informatiker entwarfen zwei Programme für vier- bis sechsjährige und sechs- bis siebenjährige Kinder. In jeweils 45 verschiedene Aktivitäten können die Kinder den Lernstoff des Vorschulkindergartens spielerisch erfassen.

Dabei kann das Programm mit drei Schwierigkeitsstufen an die persönliche Entwicklung Ihres Kindes angepaßt werden. Die humorvoll und bunt gestaltete Oberfläche läßt es den Kindern mit vielen Animationen

und Sprachausgaben nie langweilig werden.

ADI Junior bietet bis zu 15 Kindern die Möglichkeit, das Programm nach ihren Vorlieben einzurichten und die erreichten Punktestände zu speichern. Damit haben Sie und Ihr Kind auch die Möglichkeit, über den Zeitraum des Jahres hinweg die Lernfortschritte zu verfolgen.

Die ADI-Serie für Schulkinder besteht aus einer ganzen Reihe von aufeinander aufbauenden Titeln. Das Basisprogramm enthält die Benutzeroberfläche der Serie, verbindet die individuelle grafische Gestaltung mit den Lernprogrammen und verwaltet ebenfalls die Arbeitsergebnisse von bis zu 15 Kindern. Auch hier haben die Programmierer mit vielen Animationen und bunter Farbe dafür gesorgt, daß die Arbeit nicht so schnell langweilig wird.

Außer den Werkzeugen wie Notizblock, Tagebuch und Taschenrechner finden die Kinder hier noch ein Zeichenprogramm und ein Werkzeug, mit dem eigene Animationen und sogar kleine Multimediaclips erstellt werden können.

Natürlich enthält ADI auch Spiele. Diese sind aber nicht sofort

erreichbar, sondern sie werden abhängig von den erbrachten Leistungen der Kinder freigegeben. Die Lernprogramme staffeln sich in den Bereichen Grundschule (Deutsch und Mathe 1 und 2), Sekundarstufe (Deutsch und Mathe 5 und 6) und ADI Multimedia Englisch (Klasse 5 und 6 sowie Klasse 7 und 8).

Jedes einzelne Programm bietet Ihrem Kind mehr als 1500 Fragen mit dem dazugehörigen Kontext. Während der einzelnen Übungen besteht die Möglichkeit, den dazugehörigen Lehrstoff direkt anzugehen. Damit ist sichergestellt, daß die Kinder nicht nur auswendig lernen, sondern auch begreifen, worum sich die Aufgabenstellung dreht und welche Lösungswege zum richtigen Ergebnis führen.

Wir haben die verschiedenen Programme der ADI-Reihe ausführlich getestet. Unter den zur Zeit erhältlichen Lernprogrammen für Kinder können sie Maßstäbe setzen. Unter pädagogischer Anleitung können sie eine gute Hilfe sein, die es Ihrem Kind leichter macht, den aus der Schule bekannten Lernstoff zu verinnerlichen und Wiederholungsübungen interessant zu gestalten. Diese Serie ist empfehlenswert.

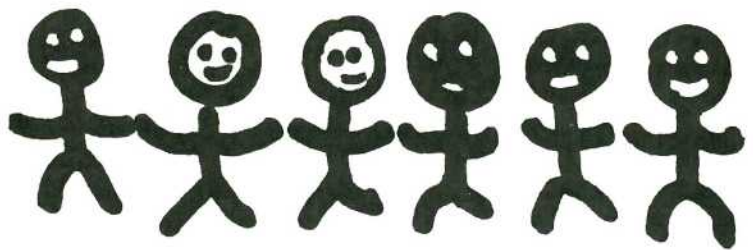
LERN SPIELE – LERN SOFTWARE

Lernsoftware ist ein verantwortungsvolles Gebiet für Hersteller und Programmierer. Mit gut gemachten Features bieten sie sinnvolle Möglichkeiten, Kinder auf dem spielerischen Wege in die Welt der EDV einzuführen. Ihnen wird die Möglichkeit zu eröffnet, ihr Lernen in einer individuell gestalteten Umgebung unter der pädagogischen Anleitung der Eltern interessant zu gestalten.

Leider werden die Anwender auch hier mit absolutem Billigschrott traktiert. Wirklich gute und sinnvoll einsetzbare Programme sind eher eine Seltenheit. Die Software für Ihre Kinder sollten Sie nach Möglichkeit im Fachhandel beziehen. Dort haben Sie die Möglichkeit, sich Lernspiele oder Lernsoftware anzusehen und sich kompetent beraten zu lassen.

Denken Sie bitte daran, daß Ihre Kinder nicht alleine beurteilen können, ob eine Software gut oder schlecht gemacht ist oder ob sie ihren sich noch entwickelnden Fähigkeiten gerecht wird. Begleiten Sie daher ihr Kind bei der Entdeckung der Computer- und Softwarewelt und bieten ihm Anleitung und Hilfe an. So können Sie sicherstellen, daß Ihr Kind keine ungeeignete Software benutzt und den Zeitraum, den Ihr Kind am Rechner verbringt, überschauen.

Wenn Ihr Kind bereits im Schulalter ist, können seine Lehrer oder befreundete Eltern Ihnen vielleicht ebenfalls Auskunft über für Kinder geeignete Programme geben.

Warum kriegen die
Leute in Afrika so vie-
le Kinder 
und so viele müssen
sterben. Ich habe doch
auch nur  ne Schwester.

Kindersterblichkeit und Bevölke-
rungswachstum hängen eng zusam-
men. Wenn die ersten Kinder über-
leben, sinkt auch die Geburtenrate.
Deshalb müssen wir etwas gegen

das Säuglingssterben tun. Helfen Sie
mit – unterstützen Sie UNICEF:
Spendenkonto 300 000 bei
allen Banken, Sparkassen
und beim Postgiroamt Köln.

Shareware

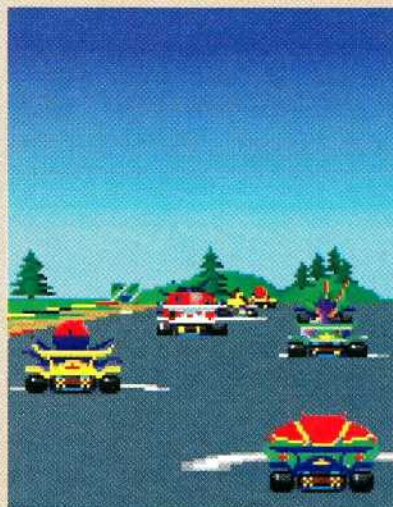


Martin Mirbach und Boris Sander haben sich für Sie einige Shareware-Programme angeschaut.

SKUNNY KARTS

Was Rennsimulationen auf dem PC angeht, sind die meisten von uns wohl ziemlich verwöhnt. Kein Wunder, hat sich doch gerade dieses Genre in der letzten Zeit gewaltig weiterentwickelt. Mit Skunny Karts gibt es aber ein Shareware-Spiel, an das sich auch anspruchsvolle Anwender herantrauen sollten. Wie es der Titel schon verrät, müssen Sie sich hierbei heiße Kartrennen gegen den Computer oder einen zweiten Spieler liefern. Das Spiel präsentiert sich von vorn bis hinten im Cartoon-Stil, mit niedlichen Fahrzeugen und urkomischen Zeichentrickfiguren als Fahrern.

In der Testversion ist nur der Australien-Cup spielbar, läßt man sich aber registrieren, kommt man in den Genuß von sieben Schauplätzen und den unterschiedlichsten Rennstrecken. Unterwegs muß man mit seinem Kart über verschiedene Gegenstände rattern, die einem zu mehr Punkten, Features oder Energie verhelfen. Wieder andere Gegenstände entpuppen sich als gefährliche Bomben.



Möchten Sie sich etwas behutsamer an das Spiel herantasten, schauen Sie sich doch zunächst die selbstlaufende Demo an und gehen danach in den Übungsmodus. Ihr erstes Rennen können Sie schließlich mit gedrosselter Geschwindigkeit und somit einem Schwierigkeitsgrad für wahre Anfänger angehen. So kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Auch wenn Skunny Karts in Sachen Grafik und Sound nicht ganz an Vollpreis-Produkte heranreichen kann, ist der Spielspaß garantiert.

Fazit: 82 %



SILVERBALL

Zum Glück gibt es auch Spiele wie dieses auf einem Shareware-Sampler! Silverball von Epic Megagames ist wirklich ein schönes Flipperspiel, auch wenn es seinem großen Bruder Epic Pinball unterlegen ist. Insgesamt stehen vier Tische zur Verfügung – allerdings erst, wenn man sich ordentlich registrieren läßt. Ansonsten muß man sich schweren Herzens mit nur einem, voll funktionsfähigen Tisch begnügen und kann sich die restlichen drei nur auf dem

Bildschirm ansehen.

Auch eine selbstlaufende Demo gehört zum Programm, bei der alle Tische nacheinander durchgespielt werden und man als Spieler schon einmal sieht, was einem so alles entgeht. Viele Optionen, exzellente Grafiken und sorgfältige Konzeption lassen einen schnell die Zeit vergessen.

Mir hat jedenfalls der Fantasy-Tisch so gut gefallen, daß ich mich unverzüglich registrieren lassen werde, um auch noch in den Genuß von Blood, Snooker Champ und Odyssee zu kommen.

Fazit: 79 %



SKUNNY: LOST IN SPACE

Auf der CD mit den "10 Top Autorennen" befindet sich Skunny: Lost In Space. Wie bei allen Skunny-Produkten aus dem Hause Copysoft trifft man auch hier wieder auf die bekannte Spielfigur und die ebenso bekannte ordentliche Produktgestaltung.

Die Handlung ist schnell erzählt. Auf der Erde wird ein Notruf aufgefangen, Absender ist eine bemannte Weltraumexpedition. Der Kontakt mit einer fremden Lebensform, die in unvollständigen Wortfetzen als grün und widerwärtig beschrieben wird, steht unmittelbar bevor. Dann bricht der Funkkontakt ab, die Expedition bleibt verschollen. Als Spieler steuern Sie unseren kleinen Helden nun direkt in das Herz des Bösen, nämlich dorthin, wo

die Aliens gesichtet wurden.

In verschiedenen Missionen rennen Sie über Stock und Mondgestein, ballern wie verrückt in der Gegend herum und springen über Gräben und Krater. Sie sehen also, "Lost In Space" ist nichts anderes als ein Jump'n'Run, auch wenn Sie nicht im eigentlichen Sinne rennen, sondern die verschiedenen Level in einer Art Mondauto durchkreuzen. Auf einer Sammlung von Rennsimulationen hat dieses Spiel zwar eigentlich nichts zu suchen, als Jump'n'Run ist es aber wirklich gut und hat immerhin eine große Portion Abwechslung mitgebracht. Auch dafür kann man eine hohe Wertung vergeben.

Fazit: 81%



Cinema Nexus

Tja, ich und meine Ordnung, zwei Welten prallen aufeinander! Dies trifft natürlich auch auf meine Video-Sammlung voll und ganz zu. Wie oft habe ich mir vorgenommen, die Kassetten zu beschriften und zu numerieren... aber

irgendwas kam immer dazwischen. Schluß damit, denn nur wo Arnold draufsteht, ist auch Schwarzenegger drin.

Cinema Nexus drängt sich förmlich auf, Ordnung in das Kassetten-Chaos zu bringen. Das kleine Windows-Programm ist eine schnelle Datenbank für alle aufgenommenen Filme. Diese können nach unterschiedlichen Kriterien sortiert werden, ob Hauptdarsteller, Produzent oder schlicht Titel; die Abfragemöglichkeiten sind sehr

WILLI'S PINBALL

Sehr seltsam, was man auf Shareware-Sammlungen so alles entdecken kann – Willi's Pinball zum Beispiel. Denn streng genommen handelt es sich bei diesem Spiel gar nicht um Shareware, sondern um Public Domain. Was nichts anderes heißt, als daß Sie das Programm beliebig oft vervielfältigen und weitergeben dürfen, ohne irgendwelche Gebühren zu entrichten oder sich registrieren lassen zu müssen.

Darüber hinaus handelt es sich bei Willi's Pinball um ein Werbespiel aus dem bhv-Verlag, was durch die unzähligen Anzeigen im Spiel selbst auch nicht zu übersehen ist. Willi's Pinball war seinerzeit der erste Teil

einer kostenlosen Spiele-Trilogie. Nach erfolgreichem Abschluß jedes Spiels erhielt der Spieler eine Geheimzahl, aus der Geheimzahl aller Spieler setzte sich eine Telefonnummer zusammen, und der erste Anrufer konnte eine Reise nach Amerika gewinnen. So viel zu den positiven Aspekten des Spiels.

Als Flippersimulation ist Willi's Pinball getrost in der untersten Schublade abzulegen: Ein einziger, simpel gestalteter Tisch, keinerlei Extras und auch technisch nur sehr schlicht. Zu den "10 Top Flipper-Programmen", wie es das CD-Cover verspricht, gehört Willi's mit Sicherheit nicht. Was soll das Ganze also? Langweilige Spiele will kein Mensch haben, die Reise nach Amerika ist längst vergeben, und Werbung gibt's im Fernsehen schon genug. Weg damit!

Fazit: 19%



FORD SIMULATOR

Kein reinrassiges Rennspiel, sondern eine Mischung aus Produktinformation, Werbung und Gameplay bietet der Ford Simulator. Im üppig sortierten Showroom eines großen Autohändlers können Sie sich zunächst jedes beliebige Ford Modell auf den Bildschirm holen und sich an den tollen Photos ergötzen. In separaten Statistik-Bildschirmen stehen ausführliche Hintergrundinformationen zu Ausstattung, Motorisierung, Verbrauch und allen weiteren Fahrzeugmerkmalen zur Verfügung. Leider sind ausschließlich die

amerikanischen Modellvarianten im Spiel vertreten – sollten Sie also einem schwachbrüstigen Fiesta den Vorzug vor einem 3.8 Liter Mustang geben, sind Sie hier nicht unbedingt an der richtigen Adresse. Haben Sie sich aber doch für Ihr Traumauto entschieden, dürfen Sie alsbald zu einer ungewöhnlichen Probefahrt starten.

Hierbei geht es nur darum, ein bestimmtes Ziel in der schnellstmöglichen Zeit zu erreichen. Obwohl Sie dabei einigen Hindernissen, meist in Form gigantischer, roter Trucks ausweichen müssen und auch die ein oder andere Tankstelle ansteuern dürfen, bleibt das Gameplay ziemlich fad. Die hakelige Steuerung und die allenfalls mittelmäßige Graphikgestaltung im

Rennmodus tragen ihr übriges zu einem vorzeitigen Rennabbruch seitens des Spielers bei. Wer sich also für amerikanische Ford Modelle interessiert, sollte sich dieses

Programm unbedingt zulegen – als Rennspiel ist es allerdings nur dritte Wahl.

Fazit: 48%



Let's talk about sex!

Sie alle kennen sicher die mitunter sehr witzigen Spots, an deren Ende der ernstzunehmende Hinweis folgt: "Gib AIDS keine Chance!" Im Auftrag der Bundeszentrale für Gesundheit und Aufklärung wurde nun das sehr wichtige Thema mit einem netten Spiel drumherum aufgerollt. Zu Anfang werden Sie nach Ihrem Geschlecht und Ihrer 'Vorgehensweise' beim Flirten gefragt. Ob frech oder einfühlend, der weitere Spielverlauf hängt stark von Ihrer Selbsteinschätzung ab. Und dann geht's ins Eingemachte.

Mehrere Spielziele stehen zur Wahl: Möchten Sie überall beliebt sein, ist Ihnen mehr nach einem One-Night-Stand, oder bevorzugen Sie doch eher eine stabile Partnerschaft? Daraufhin erscheint Ihre Heimatstadt, in der Sie sich an verschiedenen Örtlichkeiten mit Ihren Freunden treffen können. Doch halt, bevor es los geht, besorgen wir uns erst einmal eine Vorratspackung Kondome aus dem Supermarkt – man weiß ja nie (auf "Gaby, was kosten die Kondome?"

werden Sie allerdings leider verzichten müssen).

Im Spiel trifft man auf unterschiedliche Charaktere des anderen Geschlechts. Da wäre eine kühle Rüchmichblösnichtan, eine – pardon – Dorfmatratze und eine einfühlende, verständnisvolle Traumfrau. In einer Unterhaltung werden mehrere Konversationsmöglichkeiten angezeigt, die Sie einfach mit der Maus anklicken können. Den rechten Spruch zur rechten Zeit, und das Fräulein macht die Beine... über Kreuz.

Um wirklich bei Ihrem Traumpartner landen zu können, müssen Sie sich schon was einfallen lassen. Wie wär's beispielsweise mit einem Kinobesuch, irgendwo in einer einsamen Ecke? Viele Informationen rund um AIDS, Partnerschaft und Liebe sowie Listen von Informationsbroschüren beweisen, daß Aufklärung über die Immunschwäche AIDS durchaus mit unterhaltendem Charakter gestaltet werden kann – eben wie im TV-Spot...

Fazit: 82 %

ÜBER WELCHE THEMEN MÖCHTEN SIE SICH INFORMIEREN?



Sexualität



HIV und Aids -
medizinische Aspekte



HIV - Übertragung



HIV und Aids -
soziale Aspekte



Beratungs- und
Informationsangebote

ABBRUCH

Get that Girl

Als hätten wir die guten Vorsätze aus "Let's talk about Sex" schon vergessen, lassen wir uns in Get that Girl auf einen richtig heißen Flirt ein. Anfangs gibt sich die Dame unseres Herzens ziemlich zugeknöpft und reserviert. Sie überfällt Sie mit Fragen, die Sie nach Möglichkeit so beantworten sollten, daß sie sich nicht gelangweilt abwendet.

Mit der Zeit vertieft sich Ihr Gespräch, und die Themen werden immer pikanter. Und weil Sie sich gerade so schön angeregt unterhalten, wird es dem Rasseweib

schnell warm – und zwar nicht nur um's Herz. Als Zeichen Ihrer steigenden Zuneigung läßt Sie Stück für Stück die Hüllen fallen. Jetzt bloß nichts falsch machen!

Mehrere männliche 'Schönheiten' können von Ihnen als Spielfigur ausgewählt werden. Entsprechend Ihrer Wahl gestaltet sich der Spielverlauf unterschiedlich. Schade nur, daß es in diesem Spiel nur ein weibliches Wesen gibt, mit dem man sich angeregt unterhalten kann. Wetten, daß auch Sie so lange herumprobieren, bis... na Sie wissen schon!

Fazit: 78 %

Image Commander V1.0

Sie kennen Paint Shop Pro? Es ist eigentlich unglaublich, daß dieses Stück Software Shareware ist. Die professionelle Machart dieses Klassikers hat bisher jeden überzeugen können. Von dem gleichen Autorenteam stammt der Image Commander. Dabei handelt es sich um ein Add-On, mit dem Sie Ihre Bilder und Zeichnungen auf der Festplatte katalogisieren können.

Egal, wo sich die Dateien auf der Festplatte verstreut aufhalten, Image Commander spürt sie auf und stellt ein kleines Preview, genau wie der in Paint Shop Pro integrierte Browser, des entsprechenden Bildes dar. Außerdem können Sie sich die

Bilder wie an einem Dia-Abend mit der Slideshow vorführen lassen. Mit der rechten Maustaste können Sie eine Zeichnung einfach und schnell an ein anderes Zeichenprogramm übergeben, um es beispielsweise überarbeiten zu können.

Um zu erreichen, daß der Katalog auf dem neuesten Stand ist, genügt ein Mausklick, und Image Commander prüft, ob noch alle gespeicherten Einträge auch wirklich noch vorhanden sind. Sind neue Bilder dazugekommen, scannt Image Commander automatisch die Festplatte und fügt die neuen Kunstwerke in die Liste ein. Es ist wirklich interessant, wieviele Bilder ich auf der Platte hatte, von denen ich noch nicht einmal wußte, daß es sie gibt. Image Commander beherrscht alle Formate, die auch Paint Shop Pro lesen kann. Eine ideale Ergänzung für den Bildbearbeitungsprofil!

Fazit: 90 %



Bitte beachten Sie unsere total verrückte PC POWER Abo-Aktion auf den Seiten 120 und 121!



Interesting, at least you're honest. Do you respect a woman's brain?



If I could pinch her brain, sure!

Score: 10

Help

About

Credits

Reg.

Quit



SPACE SIRENS 1-2
Mega TopHit! Ein Hilferuf lockt Sie zu einer fremden Raumstation. Dort erwarten Sie die grausamen Space Sirens. Erfüllen Sie Ihre Wünsche möglichst gut, sonst werden Sie für ewig als Sex-Sklave gefangen gehalten. Ein echtes Erotik Highlight aus dem Hause PIXIS erwartet Sie. Erleben Sie real interaktive Unterhaltung in bester QUICKTIME Qualität. Sie werden völlig begeistert sein.
je Teil nur 79,95 DM



CLUB CYBERLESQUE
Der neue TopHit von New Machine Publishing. Besuchen Sie den virtuellen Nachtclub Cyberlesque. Entspannen Sie sich bei einem kühlen Drink und erleben Sie explosive Szenen der Liebe. Doch aufgepaßt! Die Schönheiten der Nacht sind nicht nur an purem Sex interessiert, sondern auch an Ihrem Geld. Können Sie den Versuchungen widerstehen, bevor Sie pleite sind? Wir wünschen es Ihnen!
nur 69,95 DM

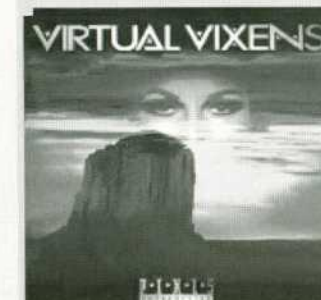


VIRGINS 1 - 3
Was ist erotischer als die sexuelle Erfüllung einer Frau? Die Dinge die sie tun um diese Erfüllung zu erreichen! Und Sie sind dabei mitmitten drin! Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt des Cybersex und erleben Sie drei interaktive TopHits der Spitzenklasse. Sie werden begeistert sein! Aufregende erotische Abenteuer erwarten Sie!
Virgins 1+2 nur 69,95 DM
Virgins 3 nur 79,95 DM

Kann "Vollbild" Sünde sein?
Erleben Sie interaktive Filme und Spiele in digitaler Qualität und in voller Bildschirmgröße mit unserer
High End MPEG Karte
zum
Wahnsinnspreis
von nur **298,00 DM***
* inkl. TV- und S-VHS Ausgang
* spielt MPEG/VIDEO CD und CD-i Titel



PRIVATE PRISON
Ein brandneuer interaktiver TopHit von New Machine Publishing. Noch mehr Aktion und Interaktivität erwartet Sie. Übernehmen Sie den Job eines Gefängnisdirektors in einem Frauengefängnis. Überwachen Sie die erotischen Fantasien Ihrer Gefangenen und begünstigen oder verhindern Sie ihre sexuellen Aktivitäten. Ein heißer Job erwartet Sie! (komplett in Deutsch)
nur 79,95 DM



VIRTUAL VIXENS 1.2
MEGA TopHit! Heiße Aktion und spektakuläre Szenen machen diesen Titel zu einem echtem Erlebnis. Lassen Sie sich in die Welt der Virtual Vixens entführen. Vielleicht können Sie die sexhungrigen Space-Hexen besiegen und Ihren Freund befreien. Aber Vorsicht, wenn Sie nicht aufpassen sind Sie auch für immer verloren.
nur 69,95 DM

Viel Erotik für wenig Geld! Erleben Sie unsere heißen Six Paks und sparen Sie mehr als 200 DM*

Starware	jedes Sexy Six Pak nur 99,95 DM	Digital Playground
Other Side of Chelsea (M)		ELITE European Models 1 (P)
Cat & Mouse (P)		Erotic Virtual Sampler (S)
Paradise Club (I)		Baby's Got Butt (M)
Deception (M)		Sexual Instinct (M)
Betrayal (M)		Barlow Affairs (I)
Wicked (M)		Inferno (I)
New Machine 6 Pak 1	New Machine Six Pak 2	RMSoft
Legends of Porn 2 (M)	Legends of Porn 1 (M)	Touch Me Feel Me (M)
A Taste of Erotica (S)	A Taste of Erotica (S)	Sensuous Girls in 3D (P)
Digital Dancing (I)	Lover's Trance (M)	Private Screenings (I)
Instable (M)	Asian Palace (P)	Doors of Passion 2 (I)
Biker Babes (P)	Night Trips 2 (M)	Massive Melons (I)
Legend 4 (M)	Go Digital 1 (I)	Double Down (M)

* gegenüber dem Einzelkauf (I)=Interaktiv (M)=Film (P)=Photo (S)=Sampler

Multimedia Photo CD's

Zwischen 200 und 1.200 hocherotische Fotos, in komfortabler Multimedia-UMgebung, erwarten Sie auf den nachfolgenden CD's. Natürlich stehen alle Fotos in bester True Color Auflösung zur Verfügung. Erleben Sie Erotik, umgesetzt von den besten Fotografen der Welt.

Panthouse - Select A Pet 1 - 2

Visions of Erotica

Tabloid Beauties

Heidi's Girls - X Volume

Luscious Ladies in Lingerie

Beverly Hills Call Girls

Girls of Vivid 1 - 2

ELITE American Girls Vol. 1 + 2

ELITE European Girls Vol. 1 + 2

Private - Photodisk Vol. 1

High Volume Nudes

Lovely Ladies 2

Blonde Bombshells

Girls on Girls

Sensuous Girls in 3D

Asian Palace Vol. 1

The Girls of J. S. Hicks

American Girls Vol. 1 + 2

Biker Babes

Cat & Mouse

KODAK Photo CD's

Zwischen 100 und 200 superheiße Fotos erwarten Sie auf diesen CD-ROM's. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. Natürlich stehen alle Fotos in bester KODAK Photo CD Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software für DOS oder Windows.

Ladies in Passion

DM

Hot Love

Girls will be Girls

Lovely Ladies Lingerie

Swimsuit Edition

Danish Girls Only Vol. 1

Girls on CD Vol. 1 + 2

Sinful Girls Vol. 1 + 2

Hot Girls & Hot Cars

Photo-Sammlungen

Zwischen 1.000 und 2.500 verschiedene Bilder erwarten Sie auf jeder CD-ROM. Viel Erotik für wenig Geld. Die meisten Bilder stehen in hochauflösender GIF Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software.

FAO - Original 1 - 3

FAO - Gold 1 - 3

FAO - Platinum

Beef Collection 1 - 3

Naked Dragon

Pixel Playmates

Electric Lust

Babes in Heat

PMonia

Voluptuous Vixens

Seductive Schoolgirls

Bra Busters

Teenage Street Sluts

World's Bests Butts

Luscious Lesbians

Damsels in Distress

Cyber Whores

OEcstasy

Hot Shareware

Extreme Heat

Sex CD-ROM 1 - 3

AShare 1 - 15

Asian Photo-Shows

Asian Pearls

Asian Dream Girls 1 - 6

Asian Pleasures 1 - 4

Asian Ladies 1 - 2

Only 20

Oriental 1 - 3

Dynastic Backyard Flowers

Cartoon Fantasy

Erotik Sampler

A Taste Of Erotika

Vivid Sampler

Erotic Games

Virtual Vibrations

Romsoft Interactive Catalog

Erotic Virtual

A Whole New World

Digital Erotica 3

Jeder Sampler nur 19,95 DM

Weitere CD-ROM Highlights finden Sie in unserem Gesamtkatalog, der jeder Bestellung beiliegt. Ansonsten bitte DM 5,- in Briefmarken oder Bar einsenden. Ab einem Bestellwert von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei. Ab sofort sind viele Titel auch im MPEG/CD-I/VIDEO CD Format lieferbar. **Versandkosten:** Nachnahme DM 10,-, Vorkasse DM 6,-. Auslandslieferungen erfolgen generell nur gegen Vorkasse + DM 12,- (Überweisung oder bar), bei Scheckzahlung entstehen zusätzliche Bankgebühren in Höhe von DM 25,-. Wir akzeptieren MASTERCARD und VISA!

Hollywood Body Double

Sie sind Filmproduzent in Hollywood. Ihr nächstes Projekt ist ein heißer Erotikstreifen mit bekannten Playmates. Doch leider verläuft nicht alles so wie Sie es sich vorstellen. Ihre Darstellerinnen haben alles andere als Ihre Arbeit im Kopf.... Können Sie den Film noch retten? (Vollbildmodus) **nur 79,95 DM**

Vampire's Kiss

Noch mehr Action, noch mehr Interaktivität und noch heißere Szenen der Liebe erwarten Sie. Erkunden Sie das interaktive 3D Cyber Castle und erleben Sie aufregende Abenteuer, die Sie zum Ziel ihrer geheimsten Wünsche und Leidenschaft bringen. Doch Vorsicht, überall lauern erotische Gefahren! (Vollbildmodus) **nur 79,95 DM**

Wanderlust

MEGA TopHit! Ein brandneuer Erotik Thriller aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Finden Sie den Schlüssel zur Cybersex Welt. Dort angekommen, erleben Sie faszinierende Abenteuer und futuristischem Sex. Ein virtueller Trip der Superlative, den Sie nicht so schnell vergessen werden, erwartet Sie. **nur 69,95 DM**

Maddams Family

TopHit! Sie sind grausam und wild. Abgedreht in allen sexuellen Belangen. Über 90 Minuten High Quality Full Motion Videos, sowie brandheiße High Resolution Fotos und eine Menge interaktives Vergnügen und Sex erwartet Sie bei den Mitgliedern der (Maddams Family). **nur 69,95 DM**

Immoral Combat

Der brandneue TopHit aus dem Hause ZANE, den Machern des überaus erfolgreichen Titels "VIRTUAL VIXENS". Heiße Aktion erwartet Sie als Manager einer Mädchentruppe. Können Sie die gestellten Aufgaben bewältigen? Die Girls Ihrer Truppe haben nämlich nur eines im Kopf..... **nur 79,95 DM**

Dirty Debutantes 2 - Asian Invasion

Das brandneue interaktive Erotik Erlebnis aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Eine asiatische Erotik Invasion bedroht unsere Erde. Können Sie uns retten? **nur 69,95 DM**

Virtual Vegas

TopHit! Besuchen Sie das erste virtuelle Spielcasino der Welt. Sie spielen in verschiedenen Welten, umgeben von skurrilen Typen und geheimnisvollen Vorgängen. Doch "Virtual Vegas" hat noch wesentlich mehr zu bieten..... Good Luck! **nur 59,95 DM**

Sorority House

MEGA TopHit! Das Erotik Spiel des Jahres. Distributed by New Machine. Sie sind Student und wohnen auf dem Campus. Das "harte" Leben auf der UNI erfordert gelegentlichen Ausgleich in Form von wilden Partys und heißem Sex. Doch leider ist das nicht so einfach, den ständig versuchen lästige Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu stören. Werden Sie Ihr Ziel jemals erreichen? Wir wünschen es Ihnen! **nur 69,95 DM**

Jeder Titel für WIN und MAC

Weitere interaktive Highlights:

Penthouse Interactiv 1 - 4

(inkl. ausführlichem Handbuch und Videocassette)

Hot Dog Girls on Florida

Winner Takes All

Body Designer

Eros

Spy Club

Dream Machine

Nightwatch 2

Go Digital

The Barlow Affairs

Inferno

Paradise Club

Cyber Peep

Penetration

Doors of Passion 2

Jeder Titel für WIN und MAC

MPEG/VIDEO CD/CD-I

Die heißesten Erotik Hits von Vivid Interactive erwarten Sie! **nur 59,95 DM**

Affairs of the Heart

American Blonde

Blind Spot

Blonde Justice

The Coven

Ice Woman

Shame

Suite 18

Parlor Games

Virtual Vivid (Sampler)

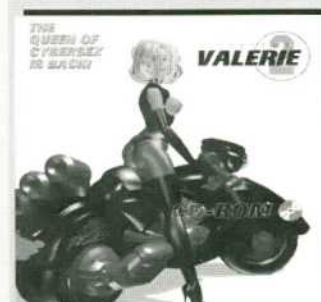
Weitere VIDEO CD's finden Sie in unserem Gesamtkatalog.



CYBERSTRIP
Zwei superscharfe Cybersex Games der neuesten Generation erwarten Sie. Virtual Blackjack & Virtual Poker. Erleben Sie die virtuelle Welt von morgen ein und treten Sie gegen die faszinierendsten Girls an, die das Universum zu bieten hat. Es lohnt sich! Dank der neuen CR3 Technologie erleben Sie Virtual Reality in bester Qualität und Vollbildmodus. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Erotik Games werden Sie für Stunden fesseln.
je Titel nur 69,95 DM



SEYMOUR BUTTS 2 (Doppel CD-ROM)
MEGA TopHit! Jetzt endlich lieferbar! Der brandneue Super Titel von New Machine Publishing. Begleiten Sie Seymour Butts auf seiner erotischen Erlebnis-tour und stehen Sie ihm bei allen Abenteuern mit "Rat" und "Tat" zur Seite. Erleben Sie real interaktive Erotik. Sie werden begeistert sein.
nur 89,95 DM



VIRTUAL VALERIE
Die Königin des CYBERSEX ist zurück! Der erste Teil ist bereits Geschichte. Doch jetzt erwartet Sie das außergewöhnlichste Erotik Ereignis aller Zeiten. Noch nie gab es mehr Aktion als auf dieser Disk. 3D Animationen in noch nie da gewesener Qualität und faszinierende virtuelle Welten machen diesen Titel zu einem absoluten TopHit. Virtual Valerie erfüllt Ihnen (fast) alle Wünsche!
nur 89,95 DM

Stereo Power-Boxen für Multimedia

mit sattem, kraftvollem Sound - die ideale Ergänzung für jede Soundkarte, Disk-Player, Walkman u.s.w.. 2 Wege Sound System m. Baßreflex. Futuristisches Design!

2 x 25 Watt Aktiv Lautsprecher	44,95 DM
2 x 50 Watt Aktiv Lautsprecher	54,95 DM
2 x 80 Watt Aktiv Lautsprecher	64,95 DM
2 x 120 Watt Aktiv Lautsprecher	74,95 DM
2 x 160 Watt Aktiv Lautsprecher	94,95 DM

Alle Modelle mit: Lautstärkeregler, integrierten Netzteil, Anschlußkabel mit Stereo-Klinkenstecker (passend für Soundkarten), Ein/Aus Schalter, CE Prüfung.



VIRTUAL SEX SHOOT
MEGA TopHit! Der Erotik Hammer des Jahres erwartet Sie! Entwickelt von Digital Playground, den Machern so erfolgreicher Titel wie "Vampire's Kiss", "Virgins 1-3" u.s.w. Erleben Sie "Virtual Reality" in höchster Perfektion. **Futures:** VR Technik (Vollbild), 360 Grad rundum Ansicht.
nur 89,95 DM



BABE PATROL
Brandneu und superheiß! "Das fliegende Auge" von RomSoft. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Hubschrauberpiloten und erkunden Sie mit Ihrer Co-Pilotin (Megastar Ashlyn Phillips) die erotischen Aktivitäten einer Großstadt. Erleben Sie knallharte Aktion und riesigen Spielspaß mit "BABE PATROL".
nur 69,95 DM

Earth Words for Alien Dinosaurians

Im Englischunterricht wurden wir zum Vokabeltest von der Lehrerin persönlich an die Tafel gebeten. Die Momente, in denen mein Name aufgerufen wurde, werde ich mein Leben lang nicht vergessen. Vielleicht habe ich noch ein oder zwei Wörter hinbekommen, und dann verließen sie ihn. Das Pauken von Vokabeln zählte nicht gerade zu meinen Lieblingsbeschäftigungen. Wie schön wäre es doch, wenn die fremd erklingenden Worte bildhaft animiert in bunten Farben schillernd dargestellt würden. Das spielerische Lernen macht doch viel mehr Spaß als die knochentrockenen Vokabelheftchen.

Nun, ich bin jetzt aus dem Alter, wo ich mich über hüpfende Dinosaurier zu freuen wage, wenn ich ein Wort richtig geschrieben hatte, aber gerade für Grundschulabsolventen bieten sich derartige Lernprogramme an. EWAD ist in vier Lektionen unterteilt. Sie können zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen.

Die erste Lektion liest alle Wörter vor und stellt ein Bild von dem entsprechenden Gegenstand dar. In der zweiten Lektion gilt es, aus einer Liste vorgegebener Begriffe den richtigen zu dem Bild herauszufinden (Multiple Choice). In der dritten Lektion muß der Schüler das Wort selbständig schreiben. Ein netter Gag ist die vierte Lektion: Der gesuchte Begriff muß mit herabfallenden

WinHacker 95

Wissen Sie, was ein DAU ist? Das ist der dümme anzunehmende User. Und genau für diese Zielgruppe wurde anscheinend auch Windows 95 konzipiert, denn es gibt Funktionen, die nach Ansicht der Microsoft-Männer zu kompliziert für den gewöhnlichen Anwender sind. Darum haben sie die Kontrolle über diese Funktionen schlicht und einfach weggelassen, um Konfusion und Frust vom ohnehin schon überforderten Benutzer abzuwenden.

WinHacker 95 bringt diese Funktionen wieder ans Tageslicht hervor. So kann die Fensteranimation beim Vergrößern/Verkleinern ein- und ausgeschaltet werden. Die Icon-Beschriftung kann wie unter Windows 3.1 umgebrochen werden. Außerdem lassen sich die Zeiten, die der Mauszeiger im Startmenü verweilt, ehe sich die nächste Ebene öffnet, beliebig einstellen.

Richtig interessant wird es aber erst im Netzbetrieb. So lassen sich alle verfügbaren Drucker und Netzwerkjobs aus dem Startmenü

Buchstaben gebildet werden. Buchstaben, die nicht in das Wort passen, fallen direkt in das Maul eines Dinosauriers.

Wenn Sie sich registrieren lassen, erhalten Sie neben Englisch auch wahlweise Sprachmodule in Französisch, Spanisch, Deutsch, Italienisch, Russisch, Polnisch, Japanisch, Koreanisch, Hebräisch und Jüdisch. Sie enthalten jeweils 100 Wörter und Animationen. Für den ersten Einstieg eine tolle Idee.

Fazit: 86 %



ansprechen. Ebenfalls komfortabel aufrufen können Sie den Registry-Editor und den System-Editor, um die Systemeinstellungen schnell und einfach manuell zu ändern. Auch im Bereich Festplattenverwaltung finden sich einige nützliche Funktionen, so die Unterstützung von Wechsel-

Medien (Wechselplatten), einfache Konfiguration von DriveSpace und Double Buffering usw. Ein zwar nicht lebenswichtiges Tool, aber wenn man es einmal benutzt hat, wird man es so schnell nicht mehr missen wollen.

Fazit: 84 %

Chemical for Windows

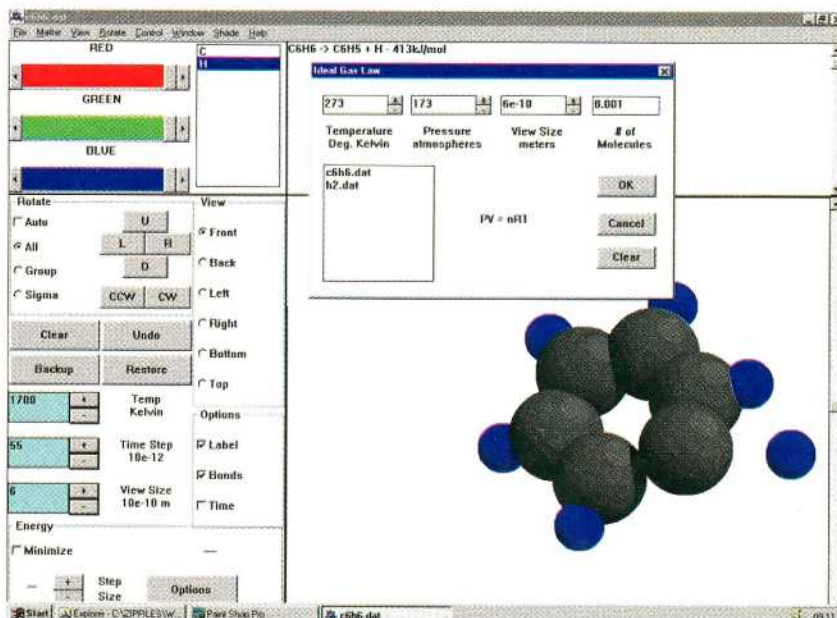
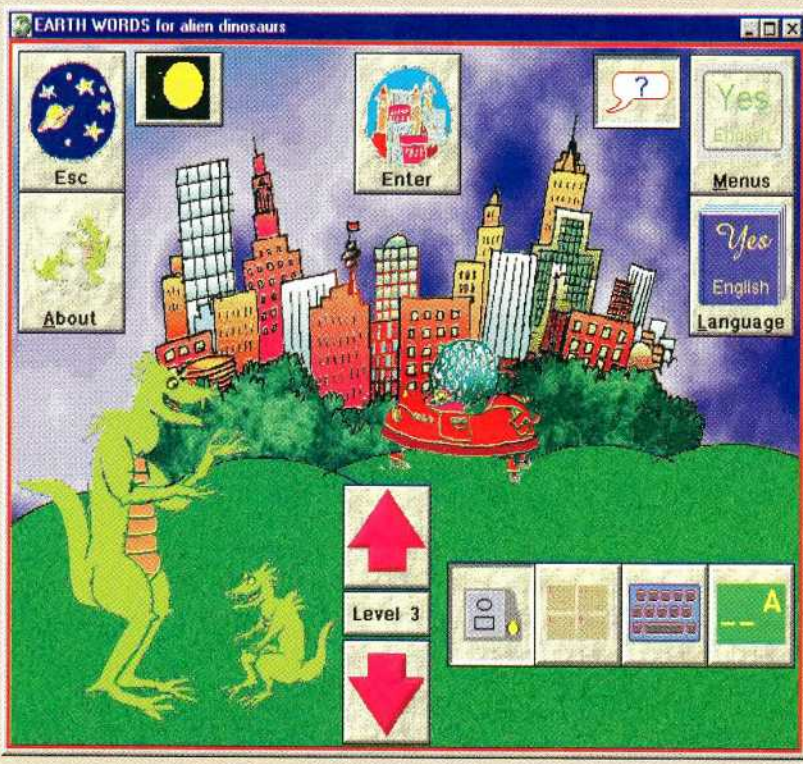
Lang, lang ist's her, daß ich mich in der Schule mit Alkanen und Ionenbindung herumschlagen mußte. Zwar konnte man unseren Chemieunterricht aufgrund mehrerer kleinerer Explosiöchen nicht gerade als langweilig bezeichnen, manchmal hätte ich mir aber gewünscht, wenn die Struktur mancher Moleküle bildhaft dargestellt würde.

Chemical for Windows ist ein Programm, daß nicht nur dieses Feature beherrscht. So können die Auswirkungen von unterschiedlichen Temperaturen und Drücken direkt und in Abhängigkeit der Zeit am

Molekül beobachtet werden. Die Eckwerte können Sie in freien Schritten einstellen. Das Programm unterstützt weiterhin das Zusammenbasteln von Aminosäuresequenzen. Ausführlich werden Dinge wie Ionenbindung, Wasserstoffbrücken und Energie erklärt und können experimentell durchgespielt werden.

Eine Übersicht über das Periodensystem ist quasi selbstverständlich. Sehr schön gefallen hat mir das Rendern von Molekülketten. Die Farbauswahl bleibt Ihnen überlassen. Ein tolles Programm für jeden, der sich mit dem Fach Chemie auseinandersetzen muß.

Fazit: 90 %



In Kürze: Die Fugger 2 DM 74,90

Bestellannahme:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131

Fax: 0241/508973
Fax: 0241/563902
BTX NEWSINFO: CORNER#



Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

BITTE KLÄREN SIE VOR BESTELLUNG TELEFONISCH DIE PREISE AB, UM MISSVERSTÄNDNISSEN VORZUBEUGEN
NEUERSCHEINUNGEN UND AKTUELLE PREISINFORMATIONEN FINDEN SIE TÄGLICH IN UNSERER BTX-INFO

MPC 2 CDROM 8MB	PREIS
-----------------	-------

BUDGET und CUTWARE

7th Guest EV	22,90DM
Aces over Europe DH	9,90DM
Adv. Destroyer Simulator EV	9,90DM
B-17 Flying Fortress DH	19,90DM
Beneath a steel Sky DV	22,90DM
Breakthrough DH (Win) *	19,90DM
Burntime DV	14,90DM
Buzz Aldrin's Race i Space DH	22,90DM
Caesar DV	22,90DM
Campaign EV	17,90DM
Campaign 2 DV	24,90DM
Civilization DH	39,90DM
Day of the tentacle DV	34,90DM
Der Clou + Profidisk DV	24,90DM
Descent DV	39,90DM
Desert + Jungle Strike DH	29,90DM
Die Siedler DV	32,90DM
Dogfight DH	19,90DM
DSA 1 DV	39,90DM
Dune + 7th Guest DH	29,90DM
Dune 2 DH	29,90DM
Elite Plus EV	22,90DM
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90DM

Ultima 1-6 EV Jewel
DM 69,90

F-117 A Nighthawk DH	19,90DM
Formula One Grand Prix DH	39,90DM
Fuzzy's World DV	39,90DM
Gabriel Knight EV *	22,90DM
Goblins 1+2 DV	22,90DM
Goblins 3 DV	22,90DM
Hand of Fate DV	34,90DM
High Command EV	17,90DM
Hi-Octane DV	39,90DM
History Line 1914-1918 DV	14,90DM
Hollywood Pictures DV	39,90DM
Indiana Jones 4 Relaunch DV	29,90DM
Indy Car Racing DH	22,90DM
King's Quest 6 DH	22,90DM
King's Quest 7 DV	34,90DM
Labyrinth of time Classic DH	29,90DM
Lands of Lore DV	34,90DM
Lemmings / Dragon's Lair DH	22,90DM
Lost in Time DV	22,90DM
M1 Tank Platoon + 50 DH	34,90DM
Master of Orion DH	39,90DM
Megarace EV OEM	29,90DM
Might & Magic 3-5 US	49,90DM
Novastorm / Spectre VR DH	22,90DM
North & South EV	9,90DM
Pirates Gold! DH	39,90DM
Populous II + Powermonger DH	29,90DM
Privateer DL DH	29,90DM
Railroad Tycoon DL DH	39,90DM
Rüsselsheim DV *	22,90DM
Sam & Max DV	34,90DM
Sherman M4 EV	9,90DM
Silent Service II EV	19,90DM
Sim Ant Classic DV	34,90DM
Sim Earth Classic DV	34,90DM
Sim Life Classic DV	34,90DM
Simon the sorcerer DV	29,90DM
Space Quest 4 DH	22,90DM
SSN-21 Seawolf DV	29,90DM
Strike Commander DL DH	29,90DM
Strike Squad / Star Leg. / WoR DH	14,90DM
Super Tetris DH	34,90DM
Syndicate Plus DV	29,90DM
System Shock Classic DV	29,90DM
Team Yankee EV	17,90DM
Tornado + Desert Storm DH	17,90DM
TV Sports Basketball + 5 DH	19,90DM
TV Sports Football + 5 DH	19,90DM
UFO DH	39,90DM
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90DM
Ultima Underworld 1&2 DH	29,90DM
War in the Gulf EV	17,90DM
Wing Commander Armada DH	29,90DM
Wing Commander DH	34,90DM
Wing Commander 2 DL DH	29,90DM
Wizardry 7 DV	14,90DM

SHOVELWARE

ACES COLLECTION DH	67,90DM
(Hed Ron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	
BIG 10 PACK VOL. 1 EV	69,90DM
(Ultimate Domain, Commanding Blood, Metal Marines, Mojave, Alien Logic, D/Sensation, Casino Master, Tom Landry Football, Jetfighter II, Crystal Calibur Pinball)	
LARRY HILL + V-VI DH	67,90DM
LUCAS ARTS ARCHIVES EV	59,90DM
(Devil the tentacle, Sam's Max, Indy 4, Star Wars Screen Saver, Rebel Assault, 3 Level Limited Version, Demos)	
LUCAS ARTS CLASSIC ADV. DV	79,90DM
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES DV	79,90DM
(Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	
A D&D MASTERPIECES DH	69,90DM
(Dark Sun 1+2, Ravenloft 1 & 2, Al-Quadrin, Menzoberranzar)	
MADE IN GERMANY DV	59,90DM
(Battle Isle 2, Aralob, DSA 2)	
MEGAPAK 4 EV	69,90DM
(Panzer General, AEGIS GOTT, Space Ace, Tornado, Empire)	

Soccer, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lord	
SID MEIER CLASSICS DV	89,90DM
(Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)	
ESSENTIAL COLL. FIGHT DV	59,90DM
(1-14 Real Defender, 1945Z PAW, Wings of Glory)	
ESSENTIAL COLLECTION SPORTS DV	64,90DM
(FIFA Soccer, PGA Tour Golf, Formula One Grand Prix)	
20 WARGAME SET CLASSICS (S.S.I.) EV	69,90DM
(Panzer General, D-Day, Beginning of the end, Conquest of Japan, Global Domination, When two worlds war, American civil war 1-3, Gold of the Americas, Reach for the stars, Warlords, Battlefront, Battles of Napoleon, Carrier strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific War, Lancel, Clash of steel, Conflict middle East, & Korea, and Demos von Steel Panthers, Silent Hunter, Su-27 Fighter)	
WESTWOOD COMPILATION DV	79,90DM
(Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)	

Standardprogramm

11th Hour DV	99,90DM
3D Ultra Pinball DH	67,90DM
5th Musketeer DV *	TBA
Aces of the deep DV	89,90DM
Across the Rhine DV	79,90DM
Advanced Civilization EV	84,90DM
AV Networks DV	84,90DM
Albion DV	89,90DM
Aliens DH	69,90DM
Anvil of dawn EV	84,90DM
Apache Longbow DH	69,90DM
Archibald Applebrooks Adv. DV	69,90DM
Ascendancy DV	79,90DM
Assault Rigs DH *	TBA
Asterix DV	69,90DM
Atari Action Pack 2 EV	49,90DM
Baryon DH	69,90DM
Battle Beast DV	84,90DM
Battle Team 2 DV	69,90DM
Battle Isle 3 DV (WIN)	74,90DM
Battlecruiser 3000 A.D. DH	TBA
Beavis & Buttthead (Win95) DH	79,90DM
Bermuda Syndrome DV	89,90DM
Big Red Racing DV *	TBA
Biogol DV	59,90DM
Black Rein DH	29,90DM
Bleifuß (Scream) DH	59,90DM
Blind Date DH	54,90DM
Bolo DV	59,90DM
Braindead 13 DH *	79,90DM
Bundesligamanager 3 DV	67,90DM
Buried in time DH	84,90DM
Carrier Str. Force (Navy Strike) DV	84,90DM
Caesar II DV	79,90DM
Chewy - Flucht von F5 DV	69,90DM
Chronomaster US/DH * ab	84,90DM
CivNet DV	99,90DM
Comix Zone US (Win)	84,90DM
Command - Aces of the deep EV	79,90DM
Command & Conquer Pt 1 EV/DV	99,90DM
C&C Mission EV/DV *	TBA
Commodore 15Pack DH (WIN95)	34,90DM
Conqueror A.D. 1086 DH *	67,90DM
Crusade DV	84,90DM
Crusader - No Remorse US/DV ab	84,90DM
Cyber Judas DH *	TBA
Cybermage US/DV ab	84,90DM
Cyberspeed (Win95) DV	69,90DM
Dark Eye DH	79,90DM
Deep Space Nine DH *	79,90DM
Der Druidenzirkel DV	67,90DM
Der Kapitalist (Capitalism) DH	69,90DM
Der Seelenturm DV	84,90DM
Der Talisman DV	69,90DM
Destruction Derby DH	99,90DM
Die Siedler 2 DV *	TBA
Dime City DV	84,90DM
Discworld DDE	84,90DM
DSA 3 DV *	TBA
Dungeon Master 2 DV	89,90DM
Earthsiege 2: Skyforce (Win95) DH	79,90DM
Earthworm & Jim (WIN95) DH	67,90DM
Empire 2 - The Art of war EV	74,90DM
Entomorph DH	69,90DM
Expect no Mercy EV (WIN)	84,90DM
Extreme Pinball DH	56,90DM
Fade to Black DV	89,90DM
Fast attack DV *	TBA
FIFA Soccer '96 DV	84,90DM
Fighter Duel DH	74,90DM
Flight Light Plus EV	67,90DM
Flight Simulator 5.1 DV	119,90DM
Flight Shop für FS5 DH	79,90DM
FPS Football Pro 96 EV IMPORT	119,90DM
Frankenstein US	109,90DM
(Original statt mieser "deutscher" Übersetzung)	
Full Throttle (Vollgas) DV	84,90DM
Gabriel Knight II DH	99,90DM
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90DM
Grand Prix Manager (WIN) DV	89,90DM
Hardball 5 DH *	79,90DM
Harpoon 2 DL EV	109,90DM
Hattrick I Ikarion DV	79,90DM
Heroes of Might & Magic EV/DV	79,90DM
Hugo 3 DV	69,90DM
Imperium Romanum DV	84,90DM
Incredible Machine / Woodruff DV	67,90DM
Incredible Machine 2 oder 3 EV	79,90DM
Indy Car Racing V2.0 DV	79,90DM
Jagged Alliance DV	89,90DM
Jewels of the Oracle DV	84,90DM
Kaiser DeLuxe DV	59,90DM
Links Pro 386 + 2 Kurse EV	67,90DM
Links Course Prairie Dunes EV	47,90DM
Links Course Devil Island EV	47,90DM

Links C. Riviera Country C. EV	47,90DM
Little Big Adventure DV	89,90DM
Lode Runner Online (W95) DH	89,90DM
Magic Carpet 2 DV	84,90DM
Magic the Gathering (W95) DV *	TBA
Mechwarrior II + DV	79,90DM
Mechwarrior II Mission CD	49,90DM
Mephisto Genius 2 DV	89,90DM
Micro Machines 2 Sp. Ed. DH	54,90DM
Millenia DV	64,90DM
Mission Critical DH	79,90DM
Monopoly DV	69,90DM
Myst DV	67,90DM
NBA Live '96 DV *	84,90DM
Need for speed DV	84,90DM
NHL Hockey '96 DV	84,90DM
Overdrive / Arcade Pool DH	54,90DM
Panzer General 2 DH	69,90DM
PGA Tour Golf '96 DH	89,90DM
Spanish Bay für PGA EV	44,90DM
Phantasmagoria DV	89,90DM
Pinball 95 DH (Maxis)	59,90DM
Pinball Illusions DH	59,90DM
Pitfall DV (WIN 95)	84,90DM
Poker Party EV	59,90DM
Pole Position DV *	89,90DM
Police Quest - The SWAT DV *	79,90DM
Pool Champion DH (Win95)	59,90DM
Prince of Persia Collection DH	49,90DM
Prisoner of Ice DV	84,90DM
Pro Pinball - The Web DV	54,90DM
Psycho Detective DH	74,90DM
Psycho Pinball DV	69,90DM
RAN Trainer 2 DV	69,90DM
Raven Project DH	59,90DM
Rayman DH *	TBA
Realms of Chaos DH	59,90DM
Rebel Assault DDE	29,90DM
Rebel Assault 2 DV *	84,90DM
Riddle of Master Lu DV *	TBA
Road Warrior DH	59,90DM
Robot City EV	99,90DM
Sea Legends DV	79,90DM
Sensible World of Soccer DV	79,90DM
Shanghai Greatest Moments DV	79,90DM
Shannara EV	89,90DM
Shivers DH	74,90DM
Shockwave (Win95) DV	84,90DM
Silent Hunter DH *	TBA
Silent Steel DV	114,90DM
Silent Thunder (Win95) DH *	TBA
Sim City 2000 Coll. DV	89,90DM
(incl. Urban renewal Kit, Scenery 1, Bonus Städte u. Szenarien)	
Sim Classics 2 DV	67,90DM
(Sim Earth, Sim Farm, A-Train)	
Sim Isle DH	74,90DM
Sim Tower (Win) DV	79,90DM
Sim Town (Win) DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2 Relaunch DV	69,90DM
Space Bucks DV *	67,90DM
Space Marines DV	69,90DM
Space Quest 6 DV	79,90DM
Star Rangers DV	69,90DM
Star Trek: Next Generation DDE	74,90DM
Steel Panthers DV	69,90DM
Stonekeep Ltd. Ed. US	109,90DM
Super Star Wars DV *	59,90DM
Team Chef DV	89,90DM
Tekwar DH	84,90DM
Terminator Future Shock DH	84,90DM
The Dig DV *	79,90DM
The Hive EV	69,90DM
Thexder (Win 95) DH	59,90DM
TFX: Eurofighter 2000 DV	84,90DM
This means war (Win) EV	59,90DM
Tie Fighter Enh. DH	69,90DM

Worms DV
DM 59,90

Time Gate: Knights Chase DV	84,90DM
T-MEK DH *	79,90DM
Top Gun - Fire at will EV	79,90DM
Torin's Passage DV	84,90DM
Tower (Win) DH	94,90DM
Transport Tycoon / Theme Park DV	59,90DM
Transport Tycoon DL DV	89,90DM
Tuneland Relaunch DV	54,90DM
Urban Runner DV *	89,90DM
US Navy Fighter Gold DV	89,90DM
V for Victory 1-4 US	69,90DM
Virtual Karts DV	69,90DM
Warcraft 2 DV	79,90DM
Warhammer Shadow of ...DH (W95)	69,90DM
Warlords II DeLuxe EV	79,90DM
Welcome to the future DH *	TBA
Werewolf vs Comanche 2.0 EV	74,90DM
Wing Commander 3 DV	84,90DM
Wing Commander 4 DV *	99,90DM
Wrathaven DH	79,90DM
Wrath of Earth DH	64,90DM
X-Wing+Missions Enh. DV	69,90DM

Aladdin DH	59,90DM
Das Dschungelbuch DV	59,90DM
Der Schatz im Silbersee DV	24,90DM
Eishockey Manager DV	24,90DM
Hugo DV	59,90DM
König der Löwen DH	59,90DM
Nectaris DH	39,90DM
Par Oxid DV	59,90DM
Pole Position DV	84,90DM
Tie Fighter Mission DV	29,90DM

SPIEELÖSUNGEN

SPIEELÖSUNGEN	PREIS
Lösungshäfte ab DM 17,95: King's Quest 1-7 je, Privateer u. Rebel Assault, Legend of Kyrandia 3, Alone in the Dark 1-3, Monkey Island 1 oder 2, Maniac Mansion & Day of the Tentacle, Zak McKracken, Indiana Jones 3 oder 4, Ultima Underworld, DSA 1 oder 2, Might & Magic 4&5, Ravenloft oder 2, Ultima 3-8 je, Bioforge, Myst, Vollgas, Space Quest 1-6 je, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, Woodruff, Star Trek FU, Prisoner of Ice, Stonekeep, The Dig und alle weiteren Titel von Hint Shop und CPS auf Anfrage	
CD-I UND CD-VIDEO AUF ANFRAGE	

CD ANWENDUNGEN

CD ANWENDUNGEN	PREIS
3000 Image Typefonts Truetype	59,90DM
3D Atlas (EA) DH	79,90DM
ADI Rechnen + Lesen	79,90DM
ADI Deutsch Diverse je	79,90DM
ADI Mathe Diverse je	79,90DM
Beavis & Buttthead Screensaver	34,90DM
D-Info 2	39,90DM
D-Atlas DV	49,90DM
Everest - Faktura DV	94,90DM
FALK City Guide Single DV	49,90DM
FORMEL 1 Fakten (Koch Media)	39,90DM
Führerscheine (Media Globe) DV	59,90DM
GeoRoute DV	59,90DM
Hallo, Wer da? 2 DV	34,90DM
Home Label DV	44,90DM
Internet Klick & Surf DH	37,90DM
MS-Encarta 96 EV	129,00DM
Patchwork Treibersammlung	44,90DM
Pegasus Games DH	34,90DM
Pegasus 2/95	39,90DM
Star Trek Omnimedia EV	79,90DM
Urmel's Filmstudio DV	79,90DM
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,90DM
WISO Mein Recht III DV	44,90DM
WISO Reisekosten DV	99,00DM
Weltatlas V4.0 DV	54,90DM

HARDWARE

HARDWARE	PREIS
TOSHIBA 4fach Speed IDE Kit	159,00DM
TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit	299,00DM
ATI Xpression 2MB Mach64	279,00DM
Hercules Gr. Term. VLB/PCI 2M	549,00DM
AMD 486DX4-133 3V	159,00DM
Cyrix 5x86 (M1sc)	179,00DM
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
PS/2 Ram 4MB 70ns	185,00DM
ASUS Motherboards ab	239,00DM
ARTEC Handscanner A2000C	249,00DM
IOmega Tape Streamer 350MB	239,00DM
IOmega Tape Streamer 700MB	339,00DM
SB32 Plug and Play	309,00DM
YAMAHA Sound Edge SW20	149,90DM
YAMAHA DB50-XG Wavetable	222,00DM
YAMAHA YST-M5 Speakers	109,00DM
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	209,00DM
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB	649,00DM
MS-Defender Mouse/9.01DV	39,90DM
Gravis Eliminator Gamecard	44,90DM
Thrustmaster FCS II	119,90DM
Thrustmaster F16 Stick	249,00DM
Thrustmaster WCS II	209,00DM
Thrustmaster TQS	299,00DM
Thrustmaster Rudder Pedals	229,00DM
Thrustmaster Formula T2	229,00DM
Joypad Gravis	39,90DM
Joystick Gravis GRIP Team Sports	189,00DM
Joystick Gravis FIREBIRD	89,90DM
Joystick Gravis PHOENIX	179,00DM
Joystick Gravis Analog Pro	54,90DM
Joystick MS-Sidewinder	89,90DM
Nullmodemkabel ab	9,90DM

Druckerfarbbänder und Toner fast alle Typen

Software 3.5":	
Steinberg CUBASIS 64-S SEQ	239,00DM
Steinberg Music Station	319,00DM
Microbatic Uninstaller3 (WIN) EV	109,00DM
MS-DOS 6.22 OEM	79,00DM
MS-Windows '95 OEM DV	199,00DM

MSDOS 3,5 4MB

MSDOS 3,5 4MB	PREIS
Aces of the deep Mission DV	39,90DM

* NOCH NICHT ERSCHEINEN!! DV=Dt. Version, DH=Dt. Handbuch, EV=Englische Version TBA=wird bei Erscheinen festgelegt, Produkt angekündigt, jedoch noch nicht verfügbar!!! US= Import aus U.S.A. Preis bitte erfragen. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. DM 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + DM 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + DM 28.-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. r. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

Multimedia-CDs

Vom Telefonverzeichnis
über Englische Grammatik bis
hin zu MTV Unplugged – auch
in diesem Monat stellen wir
Ihnen wieder interessante
Multimedia-CDs vor.

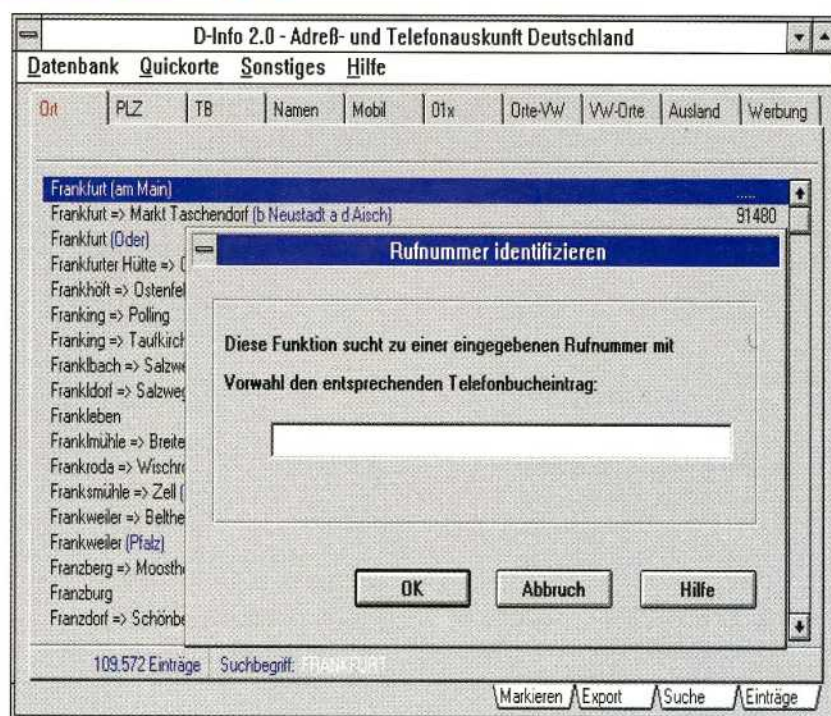
D-Info 2.0

**Info: TopWare CD-Service AG • Tel. (0621) 48050,
Fax (0621) 12 67 333 • Preis: 49,95 Mark**

Die neue Version des umfangreichen Adreß- und Telefonbuchs wurde auf insgesamt 34 Millionen Einträge erweitert. Neben den regulären Telefonbüchern gibt es jetzt auch Verzeichnisse zu den Sonderdiensten 0130, 0180 und Funktelefonen. Die Suchfunktion bietet den zusätzlichen Menüpunkt Branchen- und Berufsbezeichnungen, über den Sie sich beispielsweise alle Schreiner in einer Stadt auflisten lassen können. Zudem besteht die Möglichkeit, anhand der Telefonnummer den Besitzer des jeweiligen Anschlusses suchen zu lassen.

Nicht ganz präzise sind einige Einträge: Bei der Suche nach

Personen mit verschiedenen Anschlüssen erscheint oft nur der erste Eintrag und oftmals existieren mehrere Schreibweisen für eine Straße. Dennoch handelt es sich bei der Neuauflage wieder um eine ausgezeichnete Informationsquelle zu einem moderaten Preis.



60 Jahre Käfer

Info: Rheinbaben & Busch GmbH • Tel. (089) 723 77 77, Fax (089) 723 87 58 • Preis: 49,95 Mark

Zur Jubiläumsfeier des meistverkauften Automobils aller Zeiten entstand dieser CD-ROM-Titel in Zusammenarbeit mit der Stiftung Automuseum Volkswagen. In einem Überblick werden alle Modelle, inklusive verwandter Fahrzeuge vom Kübelwagen bis zum Karmann Ghia, vorgestellt. Dies beschränkt sich nicht nur auf technische Details, sondern es werden auch Verbindungen zum entsprechenden Zeitgeist, besonders der 50er und 60er Jahre, geknüpft. Der Wandel der Zeit wird dabei anhand der verschiedenen Werbe-

stile demonstriert. Weiterhin liefert die CD Informationen über die Motorsport-Geschichte des Käfers, z.B. die legendäre Formel V. Auf der Scheibe befinden sich 250 Bilder und rund 30 Minuten Videos, die in eine nicht gerade abwechslungsreich gestaltete Oberfläche, bei der Sie quasi durch die Frontscheibe eines Käfers blicken, eingebunden sind. Eine Lexikonfunktion fehlt zwar leider, aber dennoch vermitteln die Autoren viele Infos zu einem interessanten Thema, so daß sich die Anschaffung dieser CD durchaus lohnt.

Der VW 1302 kommt zur bestehenden Käferpalette hinzu. Er zeichnet sich aus durch verlängerten Radstand, Federbeine vorn, Doppelgelenkachse hinten und wahlweise 1,3 Liter (44 PS) oder 1,6 Liter-Motor mit 50 PS. Er hat einen kleineren Wendekreis und durch einen vollkommen neugestalteten Vorderwagen einen fast doppelt so großen Kofferrauminhalt (jetzt 260 Liter). Wegen seiner Größe und Motorleistung nennen die Amerikaner ihn "Super Beetle".

Zwischen Sparkäfer VW 1200 und dem 1302 LS mit 1600 ccm gibt es, inklusive der Karmann Ghia Coupé und Cabriolet, weitere 16 Varianten mit 1200, 1300 und 1500 ccm sowie 34, 44 und 50 PS, die obendrein alle wahlweise mit Automatic geliefert werden können. Auf Wunsch gibt es sogar eine Klimaanlage.

Der neue "Superkäfer" VW 1302: mit großem Kofferraum und 1600 ccm Motor.

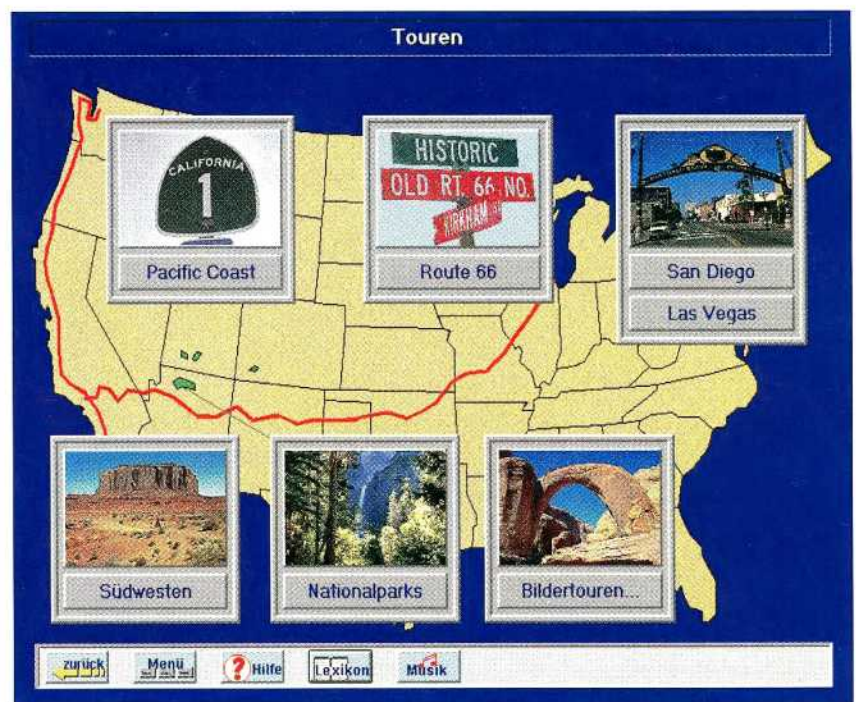


USA-Spezial

Info: Erwin Simon Verlag ● Tel. (0731) 94666-0, Fax (0731) 94666-40 ● Preis: 49 Mark

Auf dieser Scheibe finden Sie allerhand Wissenswertes über Motorradtrips durch die USA. Reiseveranstalter von speziellen Motorradtouren sind mit Preisen und den dafür gebotenen Leistungen aufgelistet. Neben dieser guten Vergleichsmöglichkeit gibt es Informationen für USA-Einsteiger mit Tips zu grundsätzlichen Themen wie Land und Leute, Sprache, Verkehrsregeln oder Versicherungen. In einem kleinen Lexikon finden Sie kurze Einträge von der

obligatorischen Harley Davidson bis hin zu Clint Eastwood. Die 18 wichtigsten Nationalparks und klassische Touren, wie die Route 66, werden, untermalt von eindrucksvollen Diashows und 140 Minuten Westcoast-Pop, vorgestellt. Die Qualität der Moderation schwankt dabei teilweise beträchtlich. Ein weiteres Manko ist das Fehlen von Videosequenzen. Dennoch erzeugt die einfach zu handhabende Scheibe den Flair von Easy Rider und macht so Lust auf eine Reise in die USA.



Das Flaggschiff des Königs

Info: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus ● Tel. (0621) 3901 01, Fax (0621) 3901-395 ● Preis: 148 Mark

Diese multimediale Lern-CD für Kinder mittleren Alters beschäftigt sich mit einem Segelschiff aus dem 18. Jahrhundert und seiner Mannschaft. Dabei gliedert sie sich in zwei Themenschwerpunkte. Zum einen in den Rundgang auf Deck, bei dem das Schiff vom Anker bis zum Großsegel in einfachen Worten schlüssig erklärt wird. Zweitens die Besatzung, die Sie anhand ihrer jeweiligen Tagebücher näher kennenlernen und so interessantes über ihre Vergangenheit, Ausbildung und

gegenwärtigen Aufgaben erfahren.

Beim Erkunden des Schiffes gilt es außerdem, einen blinden Passagier aufzuspüren, der insgesamt über zehn Verstecke an Bord verfügt. Durch das Anklicken bestimmter Gegenstände werden akustische und visuelle Animationen ausgelöst. Die tolle Graphik wurde mit 120 Minuten Ton, 200 Animationen und 500 Illustrationen angereichert. Insgesamt bietet die Scheibe eine Menge Leistung, dafür ist der Preis von rund 150 Mark auch recht hoch.

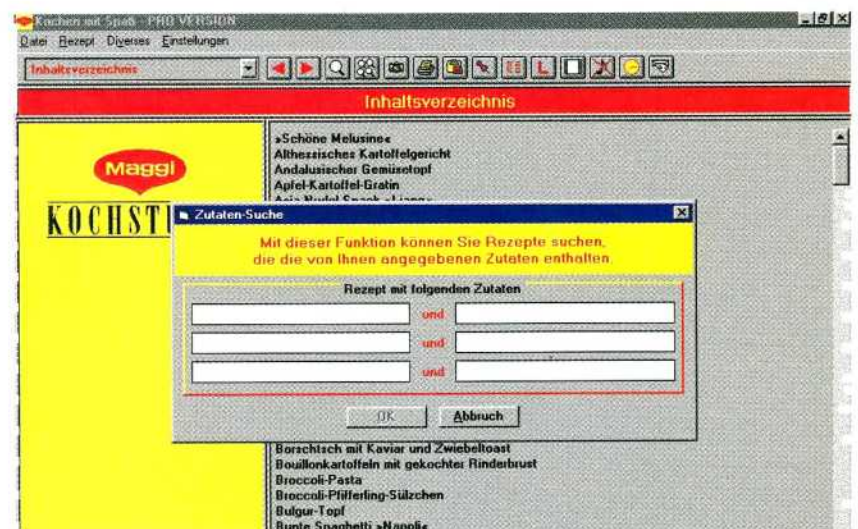


Maggi Kochstudio

Info: Flexform Soft. GmbH ● Tel. (07331) 98 98 20, Fax (07731) 98 98 50 ● Preis: 29,90 Mark

Ein digitales Kochbuch mit 300 Rezepten, die im Maggi Kochstudio entwickelt und erprobt wurden. Diese sind nach den Bereichen Suppen, Gemüse-, Fleisch-, Fisch-, Mikrowellen-Gerichte, Salate und ausländische Spezialitäten geordnet und verfügen über Angaben zu Nähr- und Brennwerten. Das Lexikon der feinen Küche enthält 500 Begriffe und über die Suchfunktionen können Sie sich zu bestimmten Zutaten die passenden Rezepte vorschlagen lassen.

Als Appetitanreger gibt es Fotos von 150 Gerichten, auf Videos und eine Moderation wurde aber leider verzichtet. Insgesamt ist die Oberfläche leicht zu bedienen, allerdings sind einige Funktionen recht unflexibel. So sind die Rezepte für eine bestimmte Anzahl von Personen ausgelegt und können sich nicht umrechnen lassen, falls Sie eine andere Zahl von Gästen bewirten wollen. Ob der günstige Preis dieses Manko ausgleicht, müssen Sie selbst entscheiden.



ZDF Album 95

Info: Sythema Verlag GmbH • Tel. (089) 32 47 3-0, Fax (089) 32 47 3-112 • Preis: 69 Mark

Ein multimedialer Jahresrückblick unter der Schirmherrschaft von Eberhard Piltz, dem Leiter der Hauptredaktion Aktuelles im ZDF. Pro Monat hat er mehrere Schlagzeilen ausgewählt, die sehr ausführlich behandelt und im Stile eines Nachrichtenmagazines kommentiert werden. Auf der linken Bildschirmseite läuft ein Videoclip, und auf der rechten steht ein erklärender Text. Außerdem können Sie sich den Ort des Geschehens auf einer Karte zeigen lassen oder diverse Grafiken und Statistiken abrufen. Die Menge der Informationen ist

ebenso wie die Zahl der Videosequenzen riesig. Was die optische Gestaltung anbelangt, wurde das Ganze ansprechend umgesetzt. Programmiertechnisch scheint dieser zwei CDs umfassende Titel jedoch nicht auf dem neuesten Stand zu sein: Bei Querverweisen auf die jeweils andere Scheibe muß das Programm beendet und von der nächsten CD erneut gestartet werden. Davon sollten Sie sich aber die Freude an dieser Doppel-CD, die Ihnen so manches Déjà-vu-Erlebnis beschert wird, nicht nehmen lassen.



Berlin - Der Multimedia-Reiseführer

Info: Tewi Verlag • Tel. (089) 143 12-470, Fax (089) 143 12-670 • Preis: 39 Mark

Die neue Bundeshauptstadt ist immer eine Reise wert, und zur Vorbereitung können Sie sich mit dieser Scheibe auf einen virtuellen Trip dorthin begeben. Gegliedert in die Rubriken Sehenswürdigkeiten, Museen, Daten, Shopping Guide, Hotels, Rundgänge, Ausgehen/Restaurants und Tips finden Sie schnell alle benötigten Informationen. Oder Sie lassen sich von der flotten Suchfunktion des integrierten Lexikons helfen. Die einzelnen Einträge weisen in der Regel ein Foto, oftmals Diashows und manchmal sogar eine Videosequenz in guter

Qualität auf. Auf den Karten der verschiedenen Stadtteile können Sie in den Genuß von abwechslungsreichen Rundgängen mit gesprochenen Kommentaren kommen. Wenn Sie sich schließlich auf die Reise begeben, sollten Sie den mitgelieferten Pocket-Guide, in dem alle im Programm aufgeführten Adressen in gedruckter Form vorliegen, nicht vergessen. Die Anschaffung dieser Scheibe lohnt sich auf jeden Fall, da sie für nur 39 Mark die Vorteile einer CD und eines herkömmlichen Buches unter einen Hut bringt.



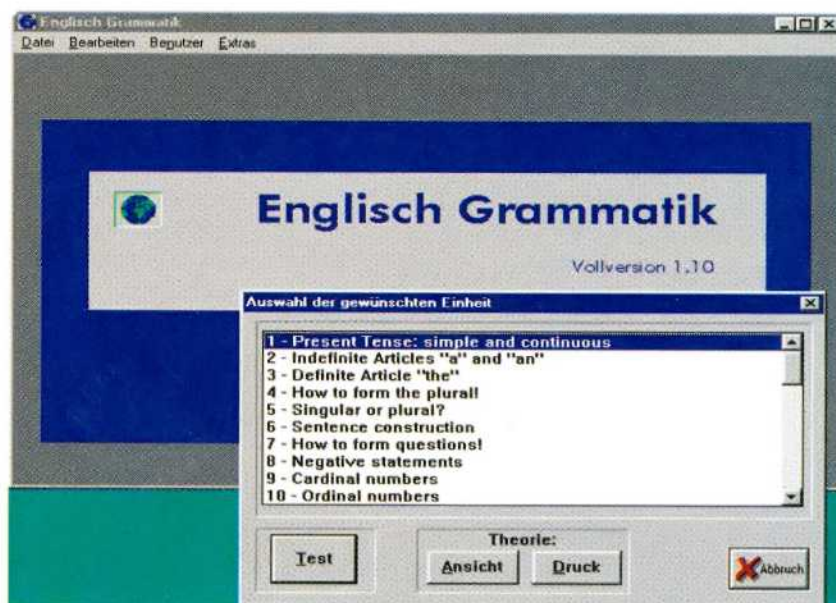
Englisch Grammatik

Info: Erwin Simon Verlag • Tel. (0731) 94666-0, Fax (0731) 94666-40 • Preis: 39,95 Mark

Ein Grammatik-Trainer, der sich dem alltäglichen Sprachgebrauch widmet. Fachbegriffe suchen Sie demzufolge im integrierten Wörterbuch nahezu vergeblich. Die Lektionen sind in 40 Kapitel von Present Tense bis Words you should (not) use unterteilt. Im Übungsmodus werden oft recht simple Fragen gestellt, beispielsweise ob es "I goed to work" oder "I went to work" heißt. In der Auswertung wird die Zahl der richtigen Antworten prozentual angegeben, außerdem lassen sich die

Ergebnisse aller Übungseinheiten in Form von Statistiken abrufen. So können Sie Ihre Fortschritte selbst gut beurteilen.

Durch das Fehlen weitergehender multimedialer Features, z.B. werden die Wörter im Kapitel Pronunciation nicht vorgesprochen, wurde die Möglichkeit zu zusätzlichen Lernanreizen verpaßt. Aufgrund dieser Defizite kommt die CD trotz hoher Benutzerfreundlichkeit letztendlich nicht über die Note Ausreichend hinaus.

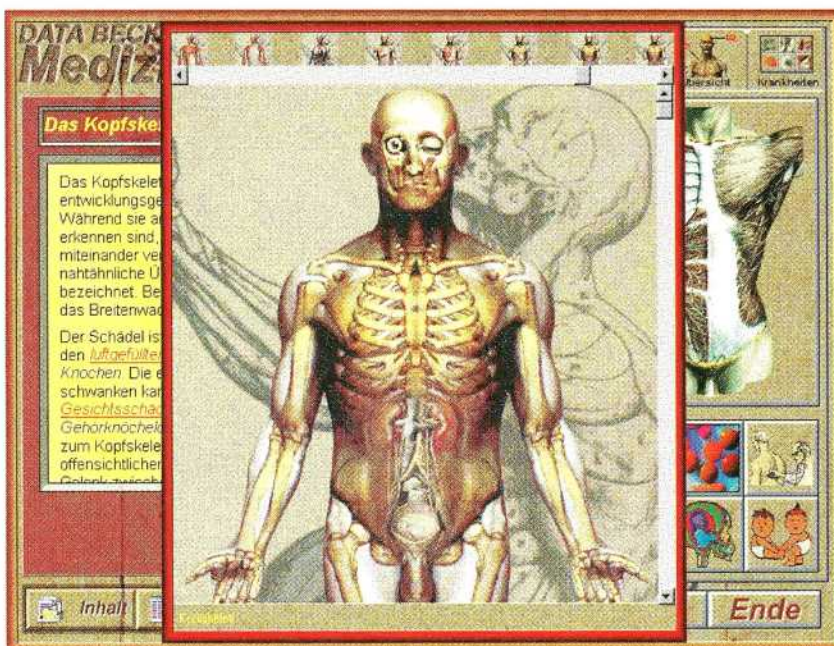


Medizinratgeber

**Info: Data Becker ● Tel. (0211) 9331-02,
Fax (0211) 31 87 05 ● Preis: 69 Mark**

Neben ausführlichen Abhandlungen über den Aufbau des menschlichen Körpers bietet diese Scheibe ein medizinisches Lexikon. Über die Funktionen Inhalt, Index und Volltextsuche ist das gewünschte Thema schnell gefunden. In der Datenbank sind 10.000 Stichwörter und 500 Krankheitsbilder gespeichert. Ausführliche Kapitel widmen sich den Themen Erste Hilfe, Selbstdiagnose, Medikamentenratgeber und Kinderheilkunde.

Der Verdeutlichung dienen 900 Illustrationen und einige wenige Animationen, auf Videos wurde verzichtet. Es gibt zwar einen Menüpunkt Video, damit können Sie jedoch lediglich Diashows aufrufen. Die sinnvolle Gliederung und die übersichtliche Oberflächengestaltung erlauben eine gute Bedienbarkeit. Der Informationsgehalt ist sehr hoch und wurde ansprechend aufbereitet. Allerdings hätten mehr multimediale Effekte einiges zur leichteren Verständlichkeit beitragen können.

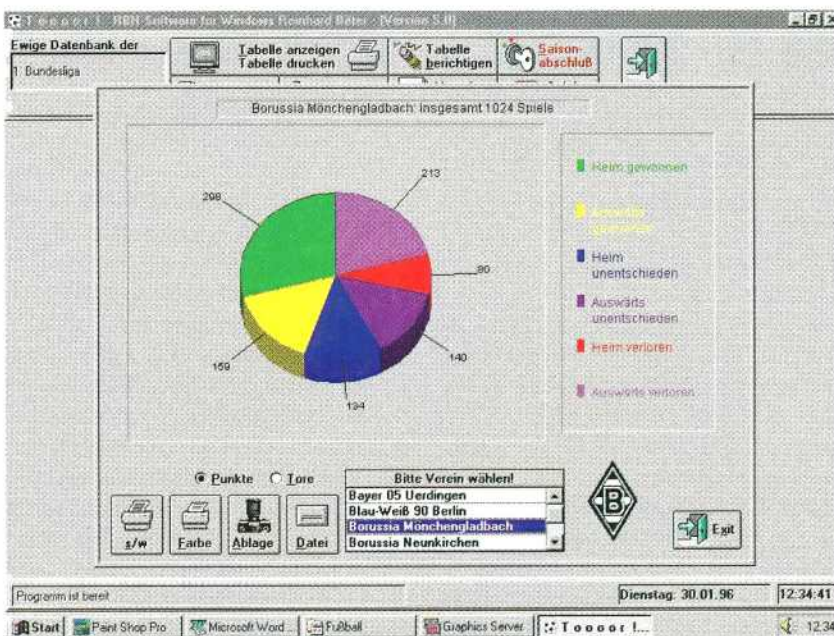


Toooooor – Fußball Total

**Info: Tewi Verlag ● Tel. (089) 143 12-470,
Fax (089) 143 12-670 ● Preis: 69,80 Mark**

Fußball Total bietet eine gigantische Datenbank, die alle wichtigen Statistiken seit der Gründung der Bundesliga bis zum Ende der letzten Saison enthält. Zusätzlich wurden auch die zweite Bundesliga sowie alle Regionalligen berücksichtigt. Die Daten zu den einzelnen Vereinen gehen bis ins kleinste Detail, so werden auch Spieler aufgeführt, die nur eine einzige Minute auf dem Rasen standen.

Für die letzten Jahre wurde sogar die Zuschauerzahl und der Schiedsrichter jeder Begegnung festgehalten. Die Statistiken werden leider nur durch wenige Grafiken, die manchmal etwas unübersichtlich sind, veranschaulicht. Trotzdem ist diese Scheibe für Fußballfans das perfekte Nachschlagewerk, da es vom Umfang und Genauigkeit her alle vergleichbaren Produkte um Längen schlägt.



Zyx Dance Hits III

**Info: Zyx Music GmbH ● Tel. (06471) 505-0,
Fax (06471) 505-199 ● Preis: 49,90 Mark**

Die neue Musikproduktion des bekannten Labels Zyx Music simuliert einen Videorekorder, auf dem Sie 14 Videoclips mit einer Gesamtspielzeit von rund 51 Minuten ansehen und hören können. Das Spektrum reicht dabei von Superstars der Dance-Szene wie Rednex oder 2 Unlimited bis hin zu Sternchen wie Alex Party.

Die Clips liegen im MPEG-Format vor, können aber auch abgespielt werden, wenn Ihr Rechner keinen entsprechenden Dekoder besitzt. Im Lieferumfang ist hierfür eine Softwarelösung enthalten. Eine halbwegs akzeptable Bildqualität erreichen Sie jedoch nur, wenn Sie mit einem schnellen PC wie einen Pentium mit 90 MHz arbeiten.



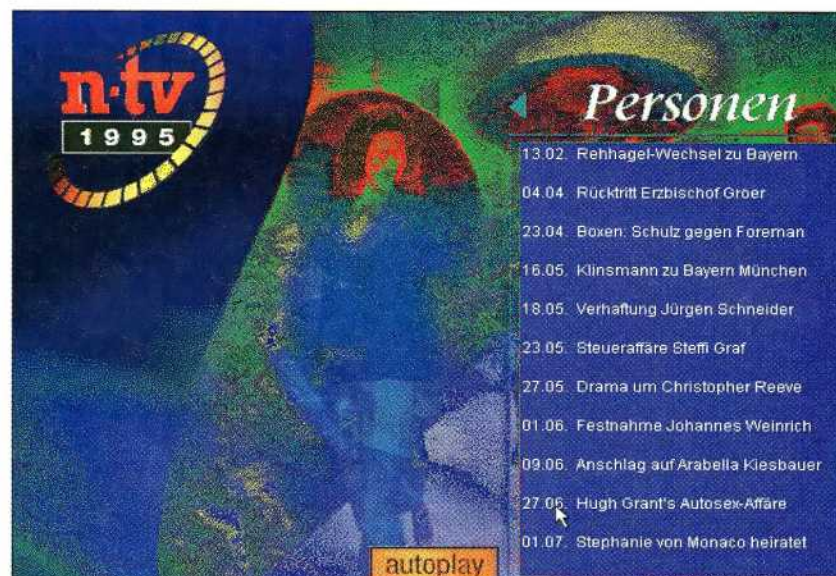
Jahresrückblick NTV 1995

Info: Philips Media / Avalon, Tel.: (0 60 21) 84 06-33/44 • Preis: 49,95 Mark

Fakten, Daten und Ereignisse des Jahres 1995, zusammengefaßt, mit Video-Clips dokumentiert und kommentiert – so präsentiert sich die CD des Nachrichtensenders NTV. Neben einer personenbezogenen Suche lassen sich auch die Ereignisse eines bestimmten Monats per Stichwort abrufen.

Die Beiträge reichen von Politik über Katastrophen bis hin zum Sport, die Themen vom

Sensationsprozeß O.J. Simpson über die Affäre Schneider bis zum Tode Dean Martins. Als Bonus gibt es ein kleines Quiz auf der Basis von Trivial Pursuit für bis zu vier Mitspieler, bei dem Sie Ihr Wissen testen können. Das einzige Manko ist die etwas sehr monotone Stimme der Kommentatoren bei einigen wenigen Beiträgen. Ansonsten eine informative und lohnenswerte Rückschau.



Intr'acter Vol. 2

Info: BMG Interactive, Tel.: (0180) 530 45 25)
• Preis: 29,95 Mark

Mit rund 5 Stunden Musik aus dem Audio-CD- und etwa 35 Minuten Trailern aus dem Kaufvideo-Programm nimmt der Intr'acter das Wort Multimedia beim Wort. Bei dem Programm handelt es sich strenggenommen um einen Katalog des auf Unterhaltungselektronik spezialisierten Labels BMG Interactive im schleswig-holsteinischen Quickborn. Vertrieben werden hier vor allem Audio-CDs und Videokassetten, aber in letzter Zeit auch vermehrt Computersoftware und -spiele.

Wer wissen will, ob es z.B. einen Sampler oder einen bestimmten Titel von Smokie gibt, braucht nur den Interpreten oder Titel einzugeben,

nach wenigen Sekunden wird der dazugehörige Tonträger mit Cover-Foto, Bestellnummer und Preis sowie Inhaltsübersicht eingeblendet. In insgesamt 700 internationale, deutsche und Volksmusik-Lieder dürfen Sie kurz "reinhören". Das Programm zeichnet sich außerdem durch die Möglichkeit aus, nach bestimmten Genres suchen zu lassen, wobei auch übergreifende Suchen wie z.B. nach Deutsch-Rock möglich sind. Etwas weniger umfangreich ist die Anzahl der vorgestellten Kassetten, und in Sachen "sonstiges" ist der multimediale Katalog eher dürrig. Aber das kann Hobby-DJs und Freunde von U-Musik aller Art nicht stören.

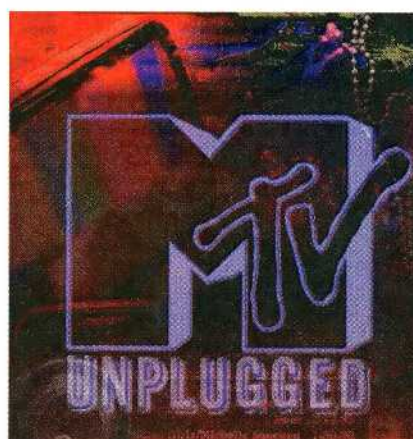


MTV Unplugged

Info: Viacom / New Media •
Tel.: (01 30) 82 01 15 • Preis: 89 Mark

Musik-Fans, aufgepaßt: Mit MTV Unplugged kommen Stars wie Sheryl Crowe, Sting, Annie Lennox, The Cure, REM, Paul McCartney und viele andere frei Haus. Neben Ausschnitten aus Live-Performances, Interviews, Biographien aller Künstler, Set-Listen, Noten und Texten gibt es auch drei ungekürzte, bislang nicht ausgestrahlte Auftritte. Was den Durchschnittsnutzer

vielleicht etwas abschrecken könnte, ist die außergewöhnliche Benutzeroberfläche, die mitunter zum Suchspiel mutiert, wenn man einen bestimmten Bereich anwählen will. Sie werden jedoch mit sehr viel Musik dafür entschädigt, so daß die CD letztendlich fast schon ein Muß ist. Wer natürlich nur Heino und Roland Kaiser in seiner Plattensammlung hat, sollte um MTV Unplugged einen großen Bogen machen...



Hard Evidence: Die Akte Marilyn Monroe

Info: BMG Interactive • Tel.: (0 41 46) 61 40 • Preis: 89,95 Mark

Was war der Grund für Marilyn Monroes Selbstmord? War es am Ende Fremdverschulden? Klaus Trafford schlug die Akte MM erneut auf.



Der Staatsanwalt, der Reporter, der Gerichtsmediziner, der Polizist – nicht nur einen, sondern alle vier Parts müssen Sie abwechselnd übernehmen

Der 5. August 1962 war ein Sonntag. Ein ganz gewöhnlicher Sonntag wäre es auch geblieben, wenn am Morgen nicht Marilyn Monroe in ihrem Schlafzimmer gefunden worden wäre. Wahrscheinlich Selbstmord mit Schlaftabletten, lautete die Todesursache. Doch das ist bis heute umstritten; ihr Leben, ihre Affären und ihre Beziehungen zu den Kennedys sowie die Unpünktlichkeit am Drehort ließen ganz andere Vermutungen aufkommen, die bis hin zum Mord reichten.

Nachdem sich Reporter, Autoren und Regisseure mit dem Mythos Marilyn und ihrem Tod befaßten, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis

das Ganze von einer PC-Programmiergruppe aufgeschnappt und versoftet wurde. Und siehe da – plötzlich lag die Windows-CD mit dem Titel Hard Evidence: Die Akte Marilyn Monroe in der Post, und Absender war die Firma BMG Interactive in Hamburg.

Vier Rollen

Sie schlüpfen abwechselnd in eine von vier Rollen – Staatsanwalt, Gerichtsmediziner, Reporter und Polizist – und befragen Zeugen, beschaffen sich Informationen und studieren die Akten, die seinerzeit angefertigt wurden. Durch den Besuch verschiedener Orte und Gebäude in verschiedenen Rollen erfahren Sie von

Mal zu Mal mehr, und tragen Ihre Ergebnisse in einen Computer ein.

Auf welche Weise Sie sich Informationen beschaffen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings hat das rechte Wort der richtigen Person zur rechten Zeit schon manchmal Wunder gewirkt. Und ab und zu kann auch ein Flug in eine andere Stadt nicht schaden; wer weiß, ob man dort nicht unter Umständen Geheimmaterial bekommt.

Nach einer ganzen Weile haben Sie dann so gute Ermittlungsarbeit geleistet, daß Sie mehrere Theorien über MMs Tod besitzen. Welche die glaubwürdigste davon ist, und was mit den Hauptakteuren geschieht, wenn diese Vermutung stimmt, das sei an dieser Stelle nicht verraten. Nur soviel: Es gibt mehr als einmal unerwartete Wendungen im Geschehen...

Es bedarf schon eines guten Kombinationsvermögens, um zu einem halbwegs brauchbaren Ergebnis zu kommen. Und das ist auch nicht im Handumdrehen zu schaffen, machen Sie sich also auf ein paar längere Sitzungen gefaßt. Optisch werden Sie neben zeitgenössischen Fotografien,

Sollten Sie sich für Marilyn Monroe interessieren, greifen Sie getrost zu!

einer durchweg sehr guten Grafik mit einigen wenigen Animationen und durch alte Wochenschau-Ausschnitte unterhalten. Es gibt (in einem Kino oder im Archiv) außerdem Informationen über Marylins Filme, jedoch leider keine Ausschnitte – was weniger BMGs Schuld als die des Filmverleihs ist, die scheinbar zu viel Geld für die Vermarktungsrechte wollten. Kein Wunder, Marilyn hat selbst heute, 34 Jahre nach ihrem Tod, noch die Kaufkraft von damals – wenn nicht sogar noch eine höhere.

Das ist aber auch schon das einzige Manko – ansonsten eine durchaus spannende und vor allem interessante Geschichte, bei der man am Ende fast die Geschichte der MM neu schreiben möchte. Ach ja, das Ganze ist – bis auf die (Original?)Dokumente und Unterlagen von damals in deutsch! Und selbst jene werden noch durch eine Stimme im Off übersetzt.



Alte Unterlagen verraten Ihnen, woran Marilyn Monroe nach Ansicht der Gerichtsmediziner gestorben ist. Können Sie etwas anderes beweisen?

Daß ich bei diesem Programm keine abschließende Prozentwertung vergebe, hat einen triftigen Grund: Es handelt sich dabei einerseits um ein Adventure, fällt aber in seiner Gesamtheit eher in die Kategorie Multimedia-CDs, und hier die Abteilung Dokumentation. Also strenggenommen kein Spiel – und auf der anderen Seite doch wieder. Ich kann mir nicht helfen, aber diese Mischung gefällt mir ungemein, und ich möchte des öfteren derartiges erleben. Falls Sie noch im Zweifel sind, ob Hard Evidence etwas für Sie ist: Sollten Sie sich für Marilyn Monroe interessieren (und wer tut das nicht?), dann greifen Sie getrost zu!

POSITIV

Umfangreiche Biographie in Wort und Bild
Unerwartete Wendungen
Spannungsgeladene Atmosphäre
Sehr gute Grafik und viele Videosequenzen

NEGATIV

Keine Ausschnitte aus alten MM-Filmen

GESAMTEINDRUCK:

SEHR GUT



Einer von vielen Auftritten der Monroe in der Öffentlichkeit. Trägt einer ihrer Bekannten oder Freunde vielleicht eine Mitschuld an ihrem Tod?

MIDI-Manie

Musik machen mit dem Computer? Ged Start sagt Ihnen, wie's geht.

Die Arbeit mit Multimedia-PCs macht Spaß, egal ob Sie damit Ihre Brötchen verdienen, lernen oder Games spielen. Doch viele Benutzer vergessen, daß sie mit diesen Geräten auch eine Vielzahl von Musikinstrumenten ansteuern können – wenn man weiß, wie's geht.

Die Soundkarte, mit der Sie auch Ihre Games zu akustischem Leben erwecken, besitzt üblicherweise einen Synthesizer und eine MIDI-Schnittstelle, an der Sie verschiedenste Instrumente anschließen können. Zwar handelt es sich bei den meisten MIDI-Instrumenten um Keyboards, doch auch eine Gitarre läßt sich mit einem MIDI-Tonabnehmer ausrüsten. Häufiger sind da schon MIDI-fähige Drum-Maschinen, und für abenteuerlustige Zeitgenossen gibt es sogar MIDI-Blasinstrumente.

Da die letztgenannten Geräte oft ziemlich kostspielig sind, wollen wir uns hier auf die Tasteninstrumente konzentrieren. Außerdem habe ich Ihnen eine kleine Anleitung zusammengestellt, mit der Sie problemlos Ihr erstes MIDI-Setup einrichten können.

Mit und ohne Klangerzeugung

Keyboards lassen sich in zwei Kategorien unterteilen – in Geräte mit und ohne eigene Klangerzeugung. Letztere dienen zum Ansteuern des Synthesizers in Ihrer Soundkarte. Ist Ihre Karte entsprechend ausgestattet, erhalten Sie auch Zugriff auf MIDI-Wavetable-Sounds. Die Keyboards mit eigener Klangerzeugung besitzen einen eingebauten Synthesizer, der vom Computer angesteuert werden kann. Natürlich können Sie mit diesen Keyboards auch den Synthesizer des Computers ansteuern.

Keyboards ohne Klangerzeugung gibt's zu relativ

günstigen Preisen in jedem Computerladen. Mit Klangerzeugung kosten die Geräte natürlich eine Menge mehr, dafür können sie aber auch ohne Computer eingesetzt werden.

Wie so oft im Leben: Sie zahlen für das, was Sie kriegen. Die Preise für Keyboards ohne Klangerzeugung können, je nach Größe der Tastatur (Anzahl der Tasten) und der Art der Tastenmechanik, recht dramatische Höhen erreichen. Die Keyboards der Oberklasse sind anschlagsdynamisch (velocity sensitive), d.h. je fester (also schneller) eine Taste heruntergedrückt wird, desto lauter klingt die Note. Diese Tastaturen erlauben eine musikalische Ausdrucksbreite, wie man sie ähnlich auch vom Piano her kennt. Die billigsten Kandidaten sind nicht viel mehr als An/Aus-Schalter ohne jeglichen Raum für ausdrucksvolle Interpretation.

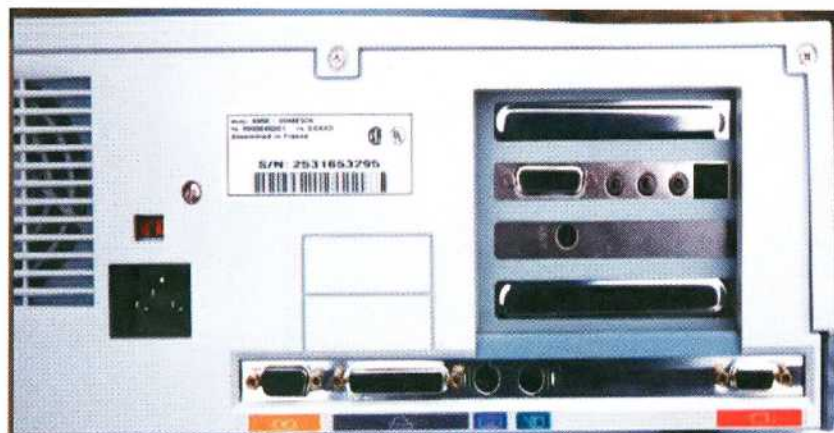
Dasselbe gilt auch für Keyboards mit Klangerzeugung. Als weitere Preisfaktoren kommen hier natürlich noch die Anzahl der Stimmen und sonstige Extras hinzu. Keyboards der etwas höheren Preisregionen verfügen oft über eingebaute Diskettenlaufwerke, auf denen MIDI-Daten ohne die Hilfe eines PCs aufgenommen werden können.

Wenn Sie sich jetzt noch nicht ganz sicher sind, ob MIDI wirklich Ihr Ding ist, aber trotzdem einen Versuch wagen möchten, sollten Sie sich ein ganz schlichtes Keyboard ohne Klangerzeugung zulegen. Diese Geräte erhalten Sie schon ab etwa 100 Mark – ein preisgünstiges Angebot, um erst mal in die Materie hereinzuschnuppern. Wie Sie gleich merken werden, ist das eigentliche Setup Ihrer MIDI-Geräte wirklich problemlos zu bewerkstelligen und wird Sie nur wenige Minuten kosten. 



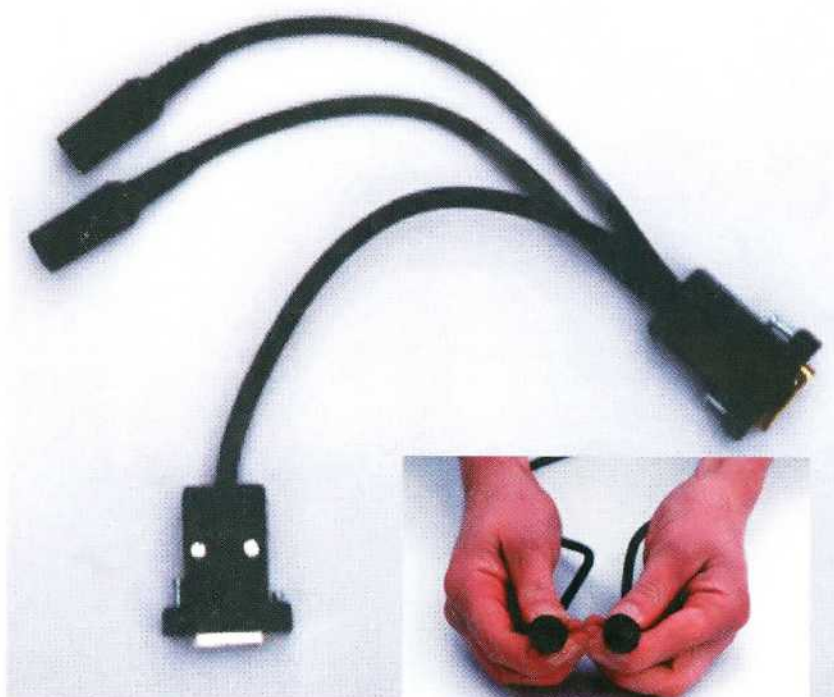
DAS MIDI-SETUP

Schritt 1



Zunächst einmal sollten Sie sich bei Ihrem Rechner auf die Suche nach dem MIDI-Port machen, einem 15-Pin-Anschluß auf Ihrer Soundkarte, der auch als Joystick-Anschluß verwendet wird. Bei dem abgebildeten Packard Bell-Rechner dient die Soundkarte auch als Modem, was die Telefonbuchse rechts neben dem MIDI-Anschluß erklärt. Bei vielen Soundkarten werden Sie außerdem noch die Einstellungen der Software überprüfen müssen, um sicherzustellen, daß der MIDI-Port aktiviert ist.

Schritt 2



Achten Sie darauf, daß Sie die richtigen Kabel zur Hand haben. Sie benötigen ein MIDI-Adapterkabel bestehend aus 15-Pin-D-Stecker, 15-Pin-D-Buchse, 5-Pin-MIDI-DIN-Stecker und 5-Pin-MIDI-DIN-Buchse. Das Ganze erinnert ein wenig an einen Oktopus, aber es ist gar nicht so kompliziert, wie es aussieht. Außerdem brauchen Sie noch ein Kabel, mit dem Sie den Adapter mit dem Keyboard verbinden. Hier tut's ein standardmäßiges MIDI-Kabel, das Sie in verschiedensten Längen in jedem Musik- und Computerladen bekommen.

Schritt 3



Den 15-Pin-Stecker verbinden Sie mit dem MIDI-Port der Soundkarte. Hier können Sie eigentlich nicht viel falsch machen, da nur dieser Stecker in den Anschluß paßt. Die 15-Pin-Buchse dient zur möglichen späteren Erweiterung Ihres MIDI-Setups durch Anschluß zusätzlicher MIDI-Adapter.

Schritt 4



Jetzt suchen Sie den MIDI-Port Ihres Keyboards. Das alte Roland PC-200 auf der Abbildung verfügt lediglich über einen MIDI-Ausgang zum Computer. Üblich sind inzwischen jedoch drei MIDI-Anschlüsse: In, Out, Thru. Denken Sie daran, daß Sie den MIDI-Out des Keyboards mit dem MIDI-In des Computers verbinden und umgekehrt.

Schritt 5



Schließen Sie das MIDI-Kabel am Keyboard an. Eine leichte Aufgabe, die aber auch leicht verpatzt werden kann. Wichtig ist, daß der Stecker fest in der Buchse sitzt und nicht versehentlich abgezogen werden kann.

Schritt 6



Stöpseln Sie das andere Ende des MIDI-Kabels in die MIDI-In-Buchse des Adapters. Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie die richtige Buchse erwischen, sonst passiert nämlich später gar nichts. Jetzt benötigen Sie noch einiges an MIDI-Software, aber die werden Sie wahrscheinlich bereits zusammen mit Ihrer Soundkarte erhalten haben. Wenn nicht, tut's auch ein preisgünstiges Standardpaket wie z.B. MIDIsoft Recording Session. Oder sehen Sie sich doch mal bei den Shareware-Programmen um. Und das war's auch schon. Sie haben Ihren PC in ein Musikinstrument verwandelt.

WAS IST MIDI?

Der Name MIDI ist eine Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface (digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). MIDI bietet eine schnelle und einfache Methode, um musikalische Daten zu steuern und zu speichern. Und so funktioniert's: Wenn Sie einen Musiktitel mit dem Kassettenrekorder aufnehmen, zeichnen Sie den Klang auf. Verändern Sie das Abspieltempo, verändert sich die Tonhöhe, und Sie können auch keine einzelnen Stimmen der Aufnahme stumm schalten; es sei denn, Sie verwenden eine Mehrspurmaschine, wie sie in professionellen Aufnahmestudios eingesetzt wird.

MIDI funktioniert vollkommen anders. Statt den Klang aufzuzeichnen, werden Note für Note die musikalischen Daten aufgenommen. Wenn Sie eine Taste Ihres MIDI-Keyboards drücken, hören Sie den Klang des Synthesizers. Aufgezeichnet werden jedoch die Details jeder einzelnen Note – Tonhöhe, Länge, Lautstärke, dynamischer Verlauf (lauter oder leiser werdend) und natürlich auch das Instrument (die Stimme), von dem diese Note erzeugt wird.

All diese Informationen werden abgespeichert und können anschließend unabhängig voneinander nach Belieben verändert werden. Sie können beispielsweise ein ganzes Arrangement in eine neue Tonart transponieren, ohne daß das Tempo dadurch beeinflusst würde. Oder lassen Sie die Violinstimmen doch mal von Klarinetten oder Trompeten spielen!

Ein klassisches Musikstück von etwa zehn Minuten Länge, das Sie auf die Festplatte gesampelt haben, benötigt einen Speicherplatz von bis zu 100 MB. Ein entsprechendes MIDI-File käme dagegen locker mit 300 KB aus. Diese Flexibilität und die vielfältigen Steuerungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten bei minimalem Rechenaufwand haben MIDI im Laufe der letzten Jahre so populär gemacht.



(08237) 95998-0 BBS (08207) 2233 ANALOG
(08237) 95998-5 BBS (08207) 90091 ISDN
Lange Wand 3 86508 Rehling Datex-J ROOS#

Mainboards

Shuttle	HOT-419, 256 KB A-Cache 15ns, Opti Chipsatz, AMI BIOS 3xVLB, 8xISA, 4xPS2, 3/5 Volt	174,00 DM
Biostar	1433UIV, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipsatz, AMI BIOS 3xVLB, 7xISA, 4xSIM, 2xPS2, 3/5 Volt	169,00 DM
Biostar	8433UUC, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipsatz, AWARD 3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, 3/5 Volt	229,00 DM
Biostar	Pentium, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipsatz, AWARD 3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 133MHz	229,00 DM
Gigabyte	GA586AT, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipsatz, AWARD 4xPCI, 4xISA, 6xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	359,00 DM
Gigabyte	GA586AT, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipsatz, AWARD 4xPCI, 4xISA, 6xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	499,00 DM
Asus	P/I-P55 TP4 XE, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipsatz AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz	399,00 DM
Asus	P/I-P55 TP4 XE, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipsatz AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz	499,00 DM

Ihre bisherigen Speichermodule passen nicht in Ihr Wunschboard?
Kein Problem! Wir nehmen sie bei Kauf eines Mainboards in Zahlung.

Prozessoren

Tompson	80486 DX2/66 MHz 5 Volt	79,00 DM
Cyrix	80486 DX2/80 MHz 5 Volt	99,00 DM
Cyrix	80486 DX4/100 MHz 3 Volt	149,00 DM
Cyrix	80586 MISC 100MHz 3 Volt	279,00 DM
AMD	80486 DX4/100 MHz 3 Volt Write Back	149,00 DM
AMD	80486 DX4/120 MHz 3 Volt Write Back	179,00 DM
Intel	80486 DX4/100 MHz 3 Volt	159,00 DM
Intel	Pentium® Chip 75 MHz	299,00 DM
Intel	Pentium® Chip 90 MHz	459,00 DM
Intel	Pentium® Chip 100 MHz	559,00 DM
Intel	Pentium® Chip 120 MHz	666,00 DM
Intel	Pentium® Chip 133 MHz	979,00 DM
ACE	Prozessor Adapter 5 > 3 Volt	54,00 DM
ACE	Prozessor Kühler 80486 aktiv, gesteckt	19,00 DM
ACE	Prozessor Kühler Pentium aktiv, gesteckt	25,00 DM

Speichermodule

	ohne Parity	mit Parity
SIM 1 MB 70ns, 30Pins		61,00 DM
SIM 4 MB 70ns, 30Pins		229,00 DM
SIM PS2 4 MB 70ns, 72Pins	227,00 DM	279,00 DM
SIM PS2 4 MB 70ns, 72Pins EDO	259,00 DM	
SIM PS2 8 MB 70ns, 72Pins	439,00 DM	569,00 DM
SIM PS2 8 MB 70ns, 72Pins EDO	539,00 DM	
SIM PS2 16 MB 70ns, 72Pins	789,00 DM	949,00 DM
SIM PS2 16 MB 70ns, 72Pins EDO	1049,00 DM	

Festplatten

Quantum	EIDE Fireball 1080A, 1080MB, 128KB, 5400U, P104, 12ms	379,00 DM
Quantum	SCSI2 Fireball 1080S, 1080MB, 128KB, 5400U, 10ms	469,00 DM
Seagate	EIDE ST5660A, 545MB, 254KB, 4500U, 12ms	269,00 DM
Seagate	EIDE ST5850A, 850MB, 254KB, 5400U, 11ms	339,00 DM
Conner	EIDE CP5635A, 635MB, 64KB, 3600U, 15ms	299,00 DM
Conner	EIDE CP5850A, 850MB, 64KB, 3600U, 15ms	319,00 DM
Conner	EIDE CP51275A, 1270MB, 64KB, 3600U, 15ms	419,00 DM
Maxtor	EIDE 7850AV, 850MB, 64KB, 5400U, 11ms	319,00 DM
Maxtor	EIDE 71260AV, 1260MB, 128KB, 5400U, 11ms	419,00 DM
WD	EIDE AC2635, 635MB, 64KB, 4500U, 11ms	319,00 DM
WD	EIDE AC2850, 850MB, 64KB, 4500U, 11ms	339,00 DM
WD	EIDE AC31200, 1200MB, 64KB, 4500U, 11ms	479,00 DM

CD-ROM-Drives

Mitsumi	FX400 EIDE/ATAPI 4xSpeed	239,00 DM
Philips	PCA42CR EIDE/ATAPI 4xSpeed	239,00 DM
Toshiba	XM-S302B EIDE/ATAPI 4xSpeed	269,00 DM
Teac	CD-55-AK-00 inkl. Controller 4xSpeed	289,00 DM
Teac	CD-56E-002 EIDE/ATAPI 6xSpeed	499,00 DM
Pliator	PXC 63 CS SCSI2 6xSpeed	699,00 DM
Sonyo	CRD2545 SCSI2 4xSpeed	289,00 DM

Pentium ist ein Warenzeichen
der Intel Corporation

Grafikkarten

Elsa	Winner 1000trio 2MB DRAM S3 Trio64 PCI	289,00 DM
Elsa	Winner 1000avi 2MB DRAM S3 Vision868 VLB/PCI	299,00 DM
Elsa	Winner 2000avi 2MB VRAM S3 Vision968 PCI	469,00 DM
Elsa	Winner 2000avi 2MB VRAM S3 Vision968 PCI	469,00 DM
Miro	225D 2MB DRAM S3 Trio64 VLB/PCI	299,00 DM
Miro	205V 2MB VRAM S3 Vision 964 VLB/PCI	429,00 DM
Miro	205V Video 2MB VRAM S3 Vision 968 PCI	469,00 DM
Spea V7	Vega Video 1MB DRAM PCI	159,00 DM
Spea V7	Showtime Plus 2MB DRAM ET4000/W328Video VLB/PCI	689,00 DM
Spea V7	Mirage P64 Video 2MB DRAM S3 Vision 868 PCI	299,00 DM
Spea V7	Mercury P64 Video 2MB VRAM S3 Vision 968 PCI	469,00 DM
Matrox	Millenium 220MHz Ramdac 2MB VRAM PCI	499,00 DM
Matrox	Millenium 220MHz Ramdac 4MB VRAM PCI	799,00 DM
Tseng	ET4000/W32 1MB DRAM VLB/PCI	169,00 DM
Pine	Cirrus Logic 5429 1MB DRAM VLB	136,00 DM
Pine	Cirrus Logic 5434 1MB DRAM PCI	169,00 DM

Soundkarten

Creativ	Soundblaster 16 MCD OEM	149,00 DM
Creativ	Soundblaster AWE 32 VE	299,00 DM
Creativ	Soundblaster AWE 32	439,00 DM
Creativ	Wave Blaster II	259,00 DM
Shuttle	Sound System 48 16 Bit 5B kompatibel	99,00 DM
Terratec	Sound System Maestro 16	369,00 DM
Terratec	Sound System Maestro 32	559,00 DM
Typhon	Aktiv-Boxen 25W Surround Sound	65,00 DM
Typhon	Aktiv-Boxen 80W Surround Sound	119,00 DM

Controller

ISA	1xIDE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial	29,00 DM
VLB	2xEIDE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial, FIFO, ECP	39,00 DM
Adaptec	AHA 2940 Fast-SCSI2, mit Boot Bios, PCI	299,00 DM
NCR	53C810 Fast-SCSI2, PCI	109,00 DM
NCR	53C810 Fast-SCSI2, mit Boot Bios, PCI	139,00 DM

Monitore

GVC	14", 35,7cm, 64KHz, MPRII	369,00 DM
GVC	15", 38cm, 64KHz, MPRII, Digital	549,00 DM
GVC	17", 42,5cm, 64KHz, MPRII, Digital	999,00 DM

Gehäuse

Europe	Desktop Display Innleht lackiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD	99,00 DM
Europe	Minitower Display Innleht lackiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD	99,00 DM
Europe	Bigtower Display Innleht lackiert, 4x5,24", 2x3,5", 2xHD	139,00 DM

Zubehör

Microsoft	Mouse defender seriell	39,00 DM
Mitsumi	Tastatur 102 Tasten	49,00 DM
Accion	Netzwerkkarte NE2000 kompatibel BNC	79,00 DM
ACE	Koaxial-Kabel für Netzwerk pro Maier	7,99 DM
ACE	Endwiderstand für Netzwerk	9,99 DM
Mitsumi	Floppy Disk 3.5" 1,44 MB	55,00 DM

Kommunikation

Nichimen BW-M24E3	PocketModem 2400 Batterie- & Netzbetrieb	49,00 DM
ELSA	MicroLink 28.8 TQV extern, analog	479,00 DM
ELSA	MicroLink PCC Passiv 168bit intern ISDN	249,00 DM
ELSA	MicroLink PCFpro28.8 TQV Hayes kompatibel, intern ISDN	799,00 DM
ELSA	MicroLink PCFpro28.8 TQV Hayes kompatibel, extern ISDN	849,00 DM

Share CD-ROM

Topware	D-Info, Adress- & Telefonaukunft Deutschland DOS/WIN	39,00 DM
Topware	New Motion, Softwaredecoder CD-I, MPEG, V-CD, WIN95	46,00 DM
Topware	Blaster III, 50 Action Spiele für DOS/WIN	9,95 DM
Topware	Lotto Champion für DOS & Windows	39,00 DM
Topware	Marihuana, witziges und Informatives zum Thema Hanf	29,00 DM
Topware	PC-Config, Vollversion PC-Benchmark, PC-Test, + Setup	29,00 DM
Topware	Spiele Hit's, Pinball, Bio Menace, Hocus Pocus, usw.	19,00 DM
Topware	Kommunikation, Telix, Opelis ISDN BTX, Rbterm, usw.	19,00 DM
Topware	Windows Shareware Welt, Photo Morph, KlickCopy, usw.	19,00 DM
Topware	D-Info, Adress- & Telefonaukunft Deutschland DOS/WIN	39,00 DM

Software

Microsoft	Windows 95 Update CD	179,00 DM
Microsoft	Windows 95 Vollversion CD	395,00 DM
Microsoft	Plus CD	99,00 DM
Microsoft	Word 7.0 Update CD	279,00 DM
Microsoft	Word 7.0 Vollversion CD	879,00 DM
Microsoft	Excel 7.0 Update CD	279,00 DM
Microsoft	Excel 7.0 Vollversion CD	879,00 DM
Microsoft	Project 4.1 Update CD	399,00 DM
Microsoft	Project 4.1 Vollversion CD	1259,00 DM
Microsoft	Office Standard 7.0 Update CD	599,00 DM
Microsoft	Office Standard 7.0 Vollversion CD	1299,00 DM
Microsoft	Office Professional 7.0 Update CD	799,00 DM
Microsoft	Office Professional 7.0 Vollversion CD	1699,00 DM
Corel	Draw! 6.0 Update CD	379,00 DM
Corel	Draw! 6.0 Vollversion CD	649,00 DM

Komplettsysteme

Rave 486DX4/100		
Prozessor	AMD DX4/100 Enhance Write Back	
Gehäuse	Minitower 230Watt TÜV	
Mainboard	VLB 256KB Cache S15-Chipsatz	
Arbeitsspeicher	4MB PS2	
Grafikkarte	VLB 1MB Cirrus Logic	
Controller	VLB mit FIFO on Board	
Festplatte	EIDE 635MB	
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry G83-6000	1399,00 DM

Rave Pentium 90		
Prozessor	Intel Pentium® Chip 90 MHz	
Gehäuse	Bigtower 230Watt TÜV	
Mainboard	ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM	
Controller	on Board FIFO	
Festplatte	EIDE 635MB	
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry G83-6000	2399,00 DM

Rave Pentium 100		
Prozessor	Intel Pentium® Chip 90 MHz	
Gehäuse	Bigtower 230Watt TÜV	
Mainboard	ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM	
Controller	on Board FIFO	
Festplatte	EIDE 635MB	
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry G83-6000	2499,00 DM

Rave Pentium 120		
Prozessor	Intel Pentium® Chip 90 MHz	
Gehäuse	Bigtower 230Watt TÜV	
Mainboard	ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM	
Controller	on Board FIFO	
Festplatte	EIDE 635MB	
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry G83-6000	2699,00 DM

Rave Pentium 133		
Prozessor	Intel Pentium® Chip 90 MHz	
Gehäuse	Bigtower 230Watt TÜV	
Mainboard	ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz	
Arbeitsspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM	
Controller	on Board FIFO	
Festplatte	EIDE 635MB	
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry G83-6000	2999,00 DM

Aufpreise		
Festplatten	EIDE 850MB	20,00 DM
	EIDE 1080 MB	70,00 DM
	SCSI2 1080 MB inkl. Adaptec 2940	349,00 DM

Ausschließlicher Einsatz von hochwertigen Komponenten
24 Stunden Burn-In-Test
Windows 3.11, Windows 95, OS/2, Unix, Novell kompatibel
Support durch Hotline und Mailbox
1 Jahr vor Ort Service Garantie



Notebook

Ascentia		
	10,3" DualScan STN Farbbildschirm, Cyrix DX2/66 MHz, 4MB RAM, 340 MB Wechselfestplatte,	
	3,5" FDD, 1 PCMCIA Typ III oder 2 PCMCIA Typ II, NiMH-Batterie mit 2-3 Std. Betrieb, Integrierter Trackball, MS-DOS, Windows 3.1, Laplink, CIM	
	3 Jahre Garantie	2499,00 DM

Sparbuch 95/96

Steuern sparen – aber wie? Alexander Berg berichtet über ein Programm, mit dem das Sparen leicht gemacht wird.



per Video mit einem Steuerberater möglich. Dieser stellt dem Benutzer Fragen, die man mit "Ja" oder "Nein" beantwortet. Lustig wird's, wenn man sich sehr viel Zeit läßt, um zu reagieren: Ein Schauspiel für sich, wie der arme "Video-Berater" versucht, uns zum Klicken zu animieren.

Zeit und Geld sparen

Natürlich kann dieser multimediale Dialog auch per "Frage- und Antwortspiel" in der DOS- und Windows-Version getätigt werden. Diese Vorbereitung spart dann bei der weiteren Bearbeitung der Steuererklärung jede Menge Zeit, weil viele Fragen danach als überflüssig erkannt und gar nicht mehr gestellt werden. Das Ausfüllen von komplizierten Formularen entfällt. Das Programm erstellt selbst die Dokumente und füllt die vom Benutzer eingegebenen Daten zuversichtlich in die entsprechende Zeile ein.

Ein dreistufiges Hilfesystem sorgt dafür, daß auch der ungeübte Anwender an keiner Stelle des Programms alleine gelassen wird. Registrierten Sparbuch-Nutzern steht zusätzlich eine kostenlose Hotline zur Verfügung. Das Programm prüft übrigens auch so weit wie möglich, ob die gemachten Angaben vollständig und in sich schlüssig sind.

Ein hilfreiches Programm, daß sich über die Jahre hinweg erfolgreich verkauft hat. Und mit einem Preis von 79 Mark ist es zudem recht günstig. Soweit ich weiß, kann der Betrag auch abgesetzt werden... (P)

POSITIV

Einfache Handhabung
Ausführliche Dokumentation
Dateiübernahme aus 1994

NEGATIV

Wieviel von dem, was wir errechnen, bekommen wir vom Finanzamt wieder?

GESAMTEINDRUCK:

SEHR GUT

Immer, wenn das Jahr zu Neige geht, denken wir mit Grausen an die drohende Lohn- oder Einkommenssteuererklärung. Immer wieder läßt sich der Fiskus etwas Neues einfallen, um dem Bürger das (Steuer-)Leben schwer zu machen. Kein Wunder, daß man gerne zu den Möglichkeiten der modernen Technik greift und PC-Programme einsetzt, um eine gewisse Chancengleichheit im Fight mit dem Finanzamt herzustellen.

Eines der marktführenden Produkte in diesem Bereich ist das

von der ZDF-Wirtschaftsredaktion herausgegebene "WISO-Sparbuch". Mit langjähriger Erfahrung und in Kooperation mit einem Steuerfachverlag entstand auch für die Lohn- und Einkommenssteuererklärung 1995 ein hervorragendes Produkt.

Volles Paket

Im Paket befindet sich ein umfangreiches Begleitbuch voller zusätzlicher Informationen und Tips der WISO Redaktion zum Thema Steuern sparen. Um auch wirklich

jeden PC-Benutzer zufrieden zu stellen, werden gleich drei Programm-Versionen mitgeliefert. Die DOS-Ausführung stellt nur minimale Anforderungen an den benötigten Rechner. Alle Annehmlichkeiten der Windows-Oberfläche nutzt das entsprechende, ebenfalls mitgelieferte Programm aus. DOS- und Windows-Version befinden sich auf Disketten.

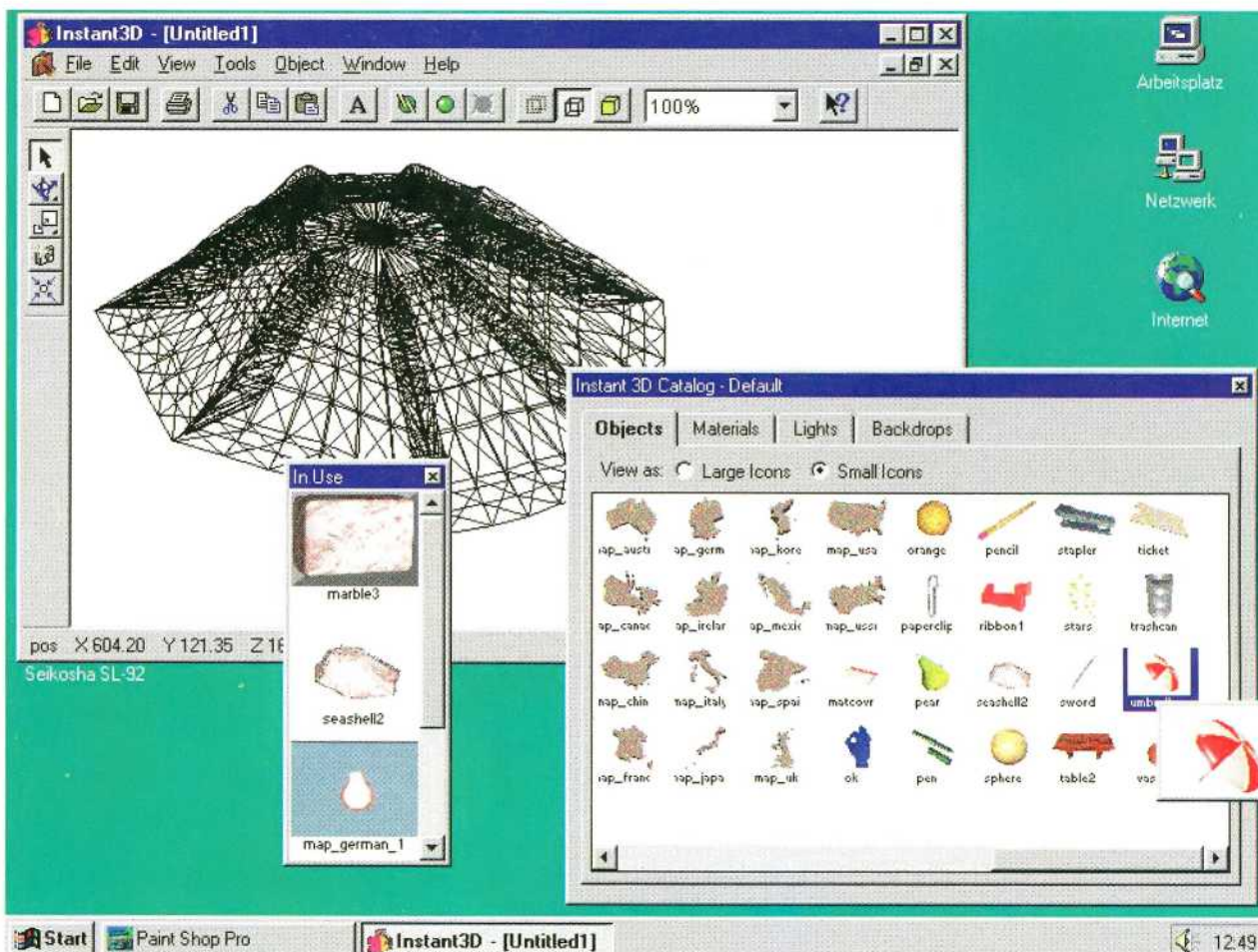
Last but not least findet man in dem Paket eine CD mit einer Multimedia-Ausführung des Programms. Hier ist sogar der Dialog



Instant 3D

Info: Visual Software ● (0211) 99 14 97 0 ● ca. 100 Mark

Ein neues Grafik-Tool von Visual Software wertet Windows 95-Anwendungen optisch auf. Über die standardisierte Schnittstelle OLE 2 (Object Linking and Embedding, Protokoll zum Datenaustausch zwischen verschiedenen Windows-Programmen) lassen sich dreidimensional gerenderte Objekte in Dokumente einbinden. Boris Sander macht den Praxistest.



Das 'In Use'-Fenster listet alle Komponenten auf. Durch einfaches Drag&Drop können Sie die Szene schnell ändern

Erinnern Sie sich noch an unseren Test von Simply 3D aus dem Hause Visual Software? Instant 3D präsentiert sich als kleiner Ableger für Windows 95, dessen Programmoberfläche im Gegensatz zu seinem Windows 3.1-Pendant sehr aufgeräumt und übersichtlich wirkt. Die Bedienung des Programms kann nun zu Recht als überraschend gut bezeichnet werden. Die Installation geht rasch und problemlos von der Hand; selbst an eine Deinstallationsfunktion wurde gedacht.

Eigenständiges Produkt

Instant 3D ist jedoch nicht die bloße Umsetzung von Simply 3D auf das neue Betriebssystem von Microsoft. Das Rendern von ganzen Szenen steht hier nicht im Vordergrund, sondern das Einfügen von dreidimensionalen Objekten in

Textdokumenten, Datenbanken oder Spreadsheets des MS-Office-Paketes.

Darüber hinaus können alle Programme, die für OLE 2 gerüstet sind (fast alle Windows 95-Anwendungen, die dokumentenorientiert sind,

unterstützen das neue Protokoll), 3-D-Objekte importieren, so daß das Programmpaket vielseitig verwendet werden kann. Mitgeliefert werden 392 Objekte im GED-Format und 156 qualitativ hochwertige TARGA-Texturen, die den Drahtmodellen aus den Bereichen Business, Möbel,

Landkarten, Gebrauchsgegenstände, Rahmen und allerlei Kleinkram für jeden Bedarf den richtigen Pfiff verleihen.

Allerdings hat Visual Software das Objekthandling arg abgespeckt. So ist es nicht möglich, mehrere Drahtmodelle gleichzeitig zu bearbeiten und zu rendern. Unserer Meinung nach ist diese Einschränkung völlig überflüssig, obschon Simply 3D mehrere Objekthierarchien gestattete.

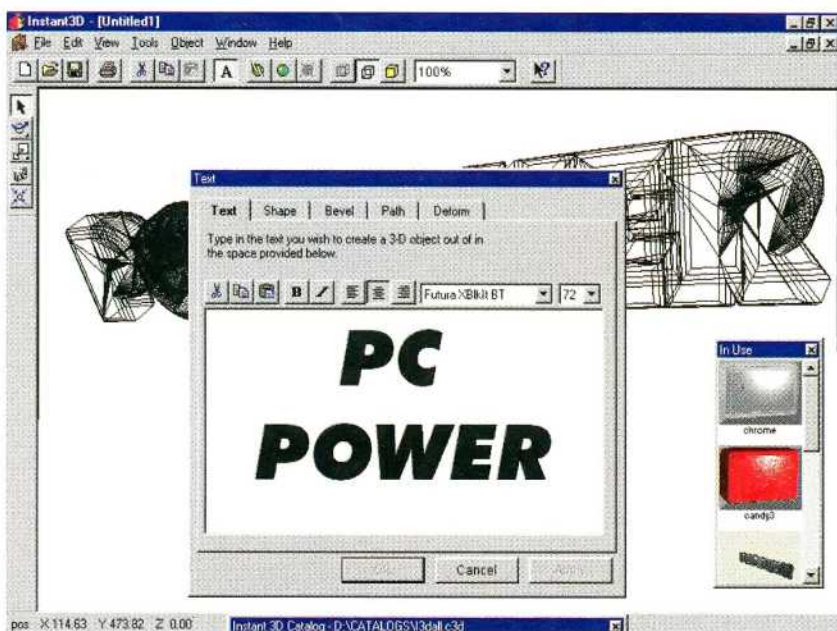
Client-Server-Software

Die Arbeitsweise von Instant 3D ist sehr elegant. Möchten Sie in einer Anwendung ein 3-D-Objekt einfügen, dann klicken Sie einfach im Menü 'Einfügen' auf 'Objekt...'. Daraufhin erscheint die Auswahlliste mit den verfügbaren Objekttypen, unter denen sich auch der 'Instant 3D Project Case' befindet. Anschließend ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen auf, in dem das Objekt später im Dokument platziert wird.

Der Vorteil von OLE 2 ist, daß die aktuelle Anwendung nicht in den Hintergrund verlegt wird, sondern die Funktionen von Instant 3D praktisch übernommen werden. Dies stellt sich so dar, daß die Menü- und Icon-Leiste von Instant 3D angezeigt wird, obwohl beispielsweise gerade Word läuft. Der Renderer stellt dann die sogenannte Server-Anwendung dar (Datenlieferant), und Word übernimmt die Rolle der Client-Anwendung (Datenempfänger). Nun können Sie mit Instant 3D ein



Eine kleine Auswahl der mitgelieferten Texturen. Da ist wirklich für jeden etwas dabei

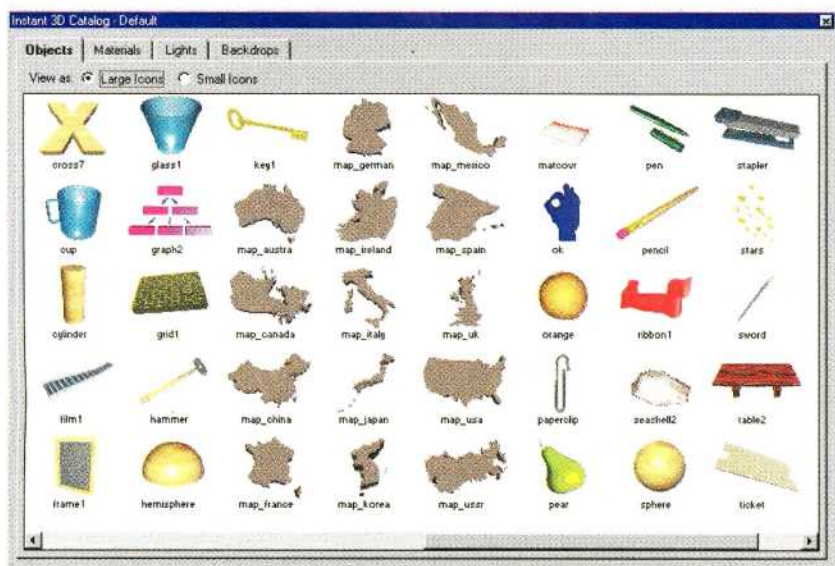


Mit dem Font-Editor wandeln Sie Texte in 3-D-Objekte um...

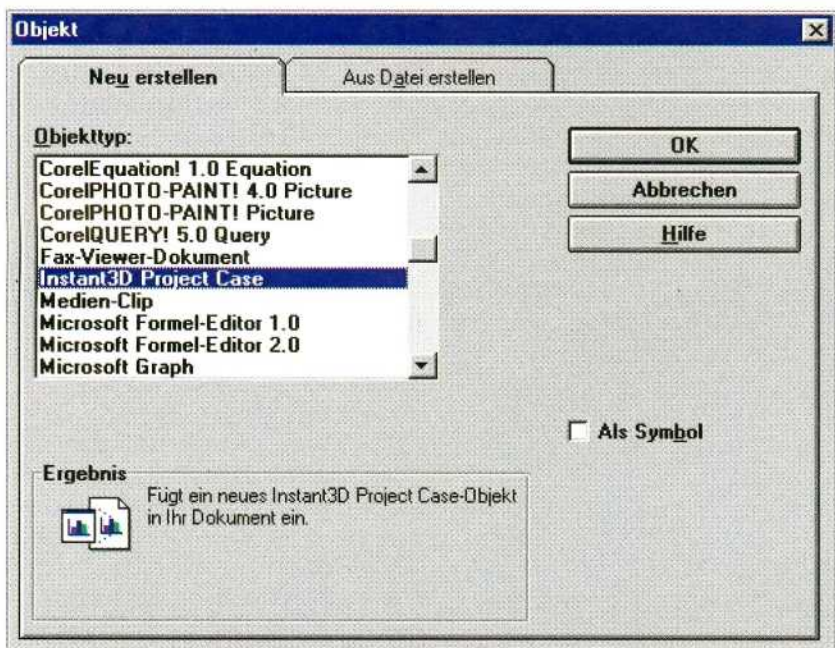
bereits erstelltes Projekt importieren oder ein Neues entwerfen. Letzteres wurde mittels des zentralen Objekt-Kataloges sehr schön gelöst. Der Katalog enthält alle verfügbaren Drahtmodelle, Oberflächen (sprich Texturen), Lichtquellen und Hintergründe.

Um ein Objekt auszuwählen, schieben Sie es einfach mit

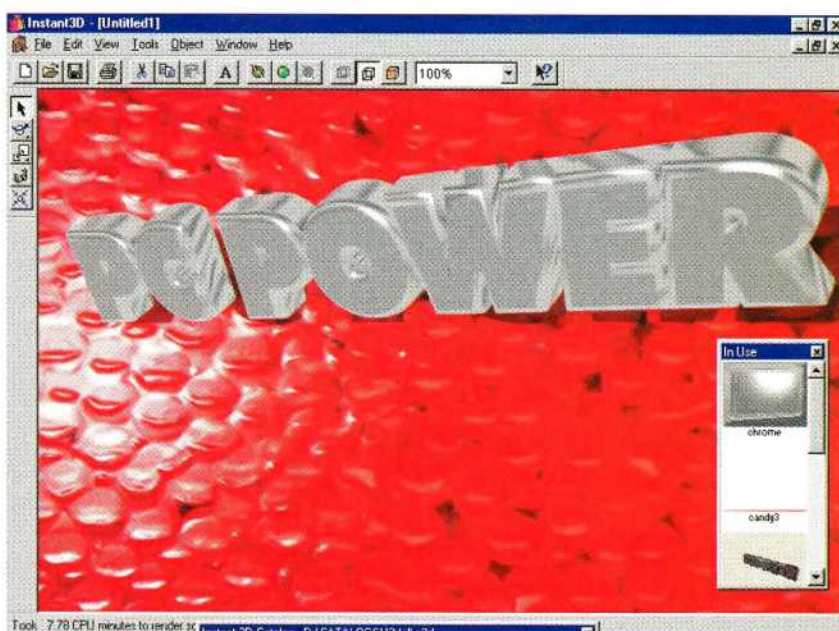
gedrückter linker Maustaste in das Projektfenster (Drag&Drop) – und fertig! Auf die gleiche Weise können Sie mit den Texturen oder Lichtquellen experimentieren. Ein separates Fenster stellt alle im Projekt enthaltenen Objekte symbolhaft dar. Durch einfaches Drag&Drop wechseln Sie die Oberfläche oder Farbe eines



Zahlreiche Objekte stehen zur Auswahl. Der Objekt-Katalog stellt alle Drahtmodelle, Oberflächen, Hintergründe und Lichtquellen übersichtlich dar



So einfach fügen Sie ein 3-D-Objekt in Ihr Dokument ein: Einfach das Objekt 'Instant 3D Project Case' auswählen, alles andere ergibt sich praktisch von selbst



...die anschließend optisch ansprechend gerendert werden können

bestimmten Drahtmodells oder Hintergrundes. Einfacher geht es nicht!

Da kein Objekteditor mitgeliefert wird, sind Sie auf die mitgelieferten, zugegeben zahlreichen Drahtmodelle angewiesen. Dennoch besteht die Möglichkeit, mit einem externen Modeller Objekte zu erstellen und diese im Auto-CAD DXF-Format zu importieren. Besitzen Sie außerdem noch Simply 3D, so können Sie noch 2-D-Vektorgrafiken im AI- und WMF-Format extrudieren und im eigenen E3-D-Projektformat importieren.

Um eigene Texturen zu gestalten, können Sie einfach aus einem Zeichenprogramm Ihrer Wahl ein Bild ausschneiden und über die Zwischenablage in Instant 3D einfügen. Der direktere Weg führt über den Windows-Explorer. Auch hier können mittels Drag&Drop Hintergründe und Objekte eingefügt werden. Die Integration in die Windows 95-Umgebung klappt reibungslos. Derlei Komfort kostet aber enorm viel Arbeitsspeicher. 8 MB RAM sind das absolute Minimum.

Um wirklich komfortabel mit Instant 3D arbeiten zu können, benötigen Sie 16 MB und mehr, entsprechend der Anwendungen, mit denen Sie arbeiten möchten. Ansonsten singt die Festplatte ihre Dauerarie, weil sie andauernd Daten ein- und auslagert. Und das nervt doch schon ganz schön.

Glänzende Ergebnisse

Die Drahtmodelle können in allen drei Raumachsen frei verschoben, rotiert und in der Größe verändert werden. Nur die Position der Kamera und Lichtquellen ist statisch. Ebenfalls enthalten ist der Font-Editor aus Visual 3D, der Texte in 3-D-Objekte verwandelt. Zahlreiche Manipulationsmöglichkeiten lassen Raum für genügend gestalterische Freiheit.

Haben Sie nun eine Szene arrangiert, können Sie nun den

Renderer starten, der aus den Drahtmodellen chromglänzende oder schillernde Objekte zaubert. Drei Qualitätsstufen stehen zur Auswahl, wobei die Zeit zum Rendern fast quadratisch mit der Qualität steigt. Die Ergebnisse können sich aber in jedem Fall sehen lassen und wirken professionell, und auch die Rechenzeit hält sich angenehm im Rahmen des Erträglichen.

Interessant ist die Übernahme der Objektmodelle in das Zieldokument. Sie können entscheiden, ob Sie Drahtmodelle oder fertig gerenderte Objekte übernehmen wollen. Ändern Sie die Größe des Positionsrahmens innerhalb des Dokumentes, so wird das 3-D-Objekt automatisch den neuen Größenverhältnissen angepaßt.

Multimedia lebt!

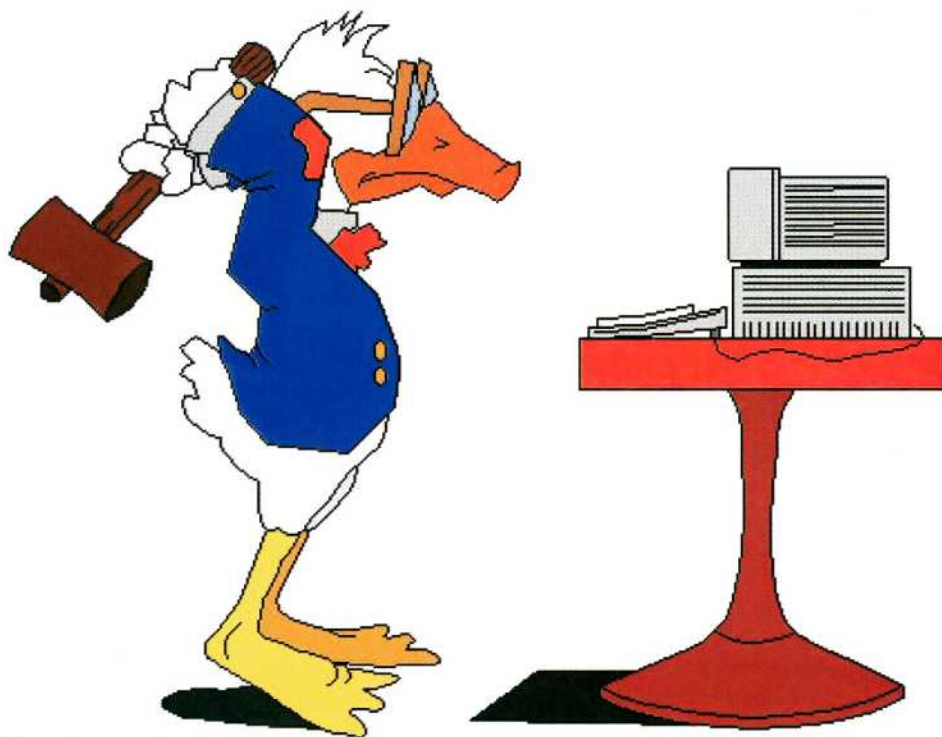
Die Einsatzgebiete von Instant 3D sind vielfältig. Gerade durch die Integration in andere Anwendungen eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten. Der Renderer bietet kaum Optionen, um die Ergebnisse zu variieren. Ehrlich gesagt, wir haben sie auch nicht vermisst. Das Einfügen von 3-D-Objekten geschieht rasch und ohne viel Aufwand. Daher können wir jedem Windows 95-Benutzer, der sich für ansprechende Grafiken in seinen Dokumenten interessiert, Instant 3D wirklich nur ans Herz legen. ☺



Das fertige Dokument in Word. Bitte nicht ganz so ernst nehmen!

Das Geheimnis meines PCs

Wie funktioniert mein heimischer PC überhaupt? Eine Frage, die sich eigentlich jeder irgendwann einmal stellt. Boris Sander richtet sich in seiner Serie, die sich nicht nur an Einsteiger richtet, sondern auch den Profis unter Ihnen das eine oder andere Geheimnis enthüllen wird.



Einführung

Zu verstehen, wie ein Computer funktioniert, ist gar nicht so schwer, wie allgemein behauptet wird. Um auch denjenigen, die noch nicht so genau in die Internas Ihres PCs eingeweiht sind, den Einstieg in unsere Serie zu erleichtern, beginnen wir ganz von vorn. In den folgenden Teilen werden wir dann den Schwierigkeitsgrad Schritt für Schritt steigern.

Manche Serien dieser Art beginnen mit: "Leider lassen sich Fachausdrücke nicht vermeiden...". Nun, wir versuchen nicht, krampfhaft nach deutschen Synonymen zu suchen. Wir

Fachbegriffe zusammenstellen; und Sie werden sehen, schon bald wird Ihnen 'Master Boot Sector' genauso rasch über die Lippen gehen wie Ihr Vorname. Also keine Angst, fangen wir doch ganz einfach an.

Ist ein PC intelligent?

Wenn ich ab und zu in der Computerabteilung einer großen deutschen Warenhauskette stehe, könnte ich

mancher Neueinsteiger amüsieren, die sich gerade irgendwelche Demos auf den Bildschirmen anschauen und sich fragen, wie das denn alles möglich ist. Manch einer vermutet gar ein gewisses Maß an Intelligenz hinter der Blechabschirmung eines PCs. Aber alles, was ein solcher Kasten kann, ist schlicht und einfach rechnen und Zahlen im Speicher hin und her schieben.

Jeder von uns benutzt ganz selbstverständlich einen Taschenrechner; so als ob es das Normalste von der Welt wäre, daß dieser verschiedene

mathematische Rechenschritte ausführen kann. Ein PC ist aber immer noch von einer geheimnisvollen Aura umhüllt, die manch einen davor zurückschrecken läßt, sich mehr damit auseinanderzusetzen. Dabei ist ein Computer nichts anderes als ein überdimensionierter Taschenrechner.

Selbst die Milliarden Dollar teuren Supercomputer in den Labors der NASA oder der Kernforschungszentren können nichts anderes, als mit Zahlen jonglieren. Vergessen Sie also Wargames oder Nummer 5 lebt, ein Computer hat den gleichen IQ wie eine Semmelbrösel im Spätherbst. Es tut mir ja leid, wenn ich Ihnen jetzt vielleicht eine Illusion geraubt habe, aber leider ist es nun mal so.

Das binäre Riesenbaby

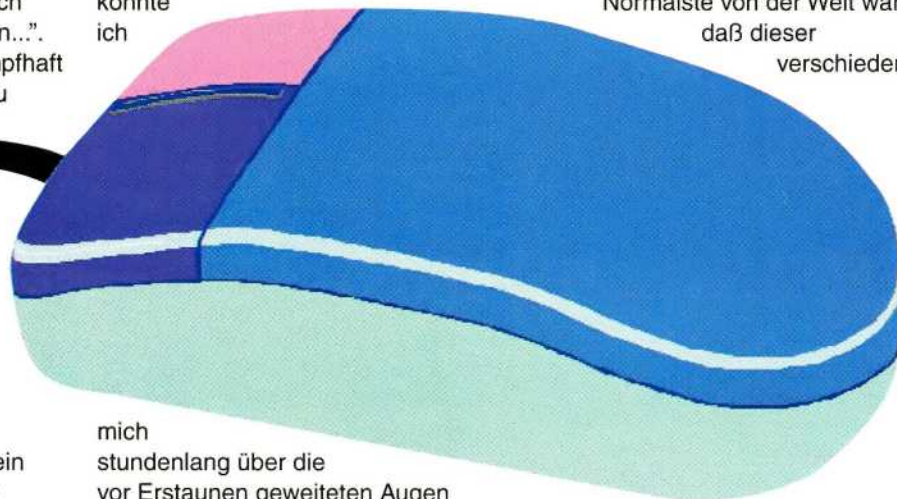
Doch seit dem 5. Juni 1943 hat sich viel getan. An diesem besagten Tag beschlossen J. Presper Eckert und John W. Mauchly, den ersten digitalen Computer zu bauen. Dieses Monstrum wog knappe 30 Tonnen und bestand aus 18.000 Röhren, verteilt auf 35 Meter in der Länge und 3,5 Meter in der Höhe. Der Computer-Dinosaurier wurde ENIAC getauft (Electronic Numerical Integrator and Calculator) und unterstützte die US-amerikanischen Wissenschaftler beim Bau der ersten Atombombe.

Eines haben moderne Computer aber immer noch mit diesem Urvieh gemeinsam: das duale Zahlensystem, oder kurz: die Binärzahlen. Der Umgang hiermit wird Ihnen anfangs vielleicht ungewöhnlich vorkommen, denn dieses Zahlensystem kennt, statt den Ziffern 0 bis 9, nur Nullen und Einsen. Stellen Sie sich einfach vor, Sie möchten, wie in frühen Tagen Ihrer Kindheit, etwas mit den Fingern abzählen, und Sie haben nur einen Finger je Hand!

werden das Kind beim Namen nennen, weil manche Begriffsübersetzungen ins Deutsche einfach lächerlich sind (aus einer Mouse wird 'serielles Zeigergerät'!!!).

Allerdings werden wir auch ein kleines Lexikon der Computer-

mich stundenlang über die vor Erstaunen geweiteten Augen



Die folgende Tabelle hilft Ihnen dabei, das binäre Zahlensystem besser zu verstehen.

nur mit diesen Binärzahlen rechnen. Der Vorteil dabei ist, daß sich Nullen und Einsen bequem mit

10^3	10^2	10^1	10^0
1000	100	10	1
0	0	2	2
0	0	3	7
0	2	1	4

2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
128	64	32	16	8	4	2	1
0	0	0	1	0	1	1	0
0	0	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	1	0

Die Darstellung von Zahlen im Dezimalsystem ist wohl jedem geläufig (siehe oben). Das Binärsystem verwendet nur die Ziffern 0 und 1

Im Dezimalsystem, in dem wir rechnen, gibt es Einer, Zehner, Hunderter usw. Diese 10er-Potenzen nennt man auch Stellenwerte. Das Binärsystem verwendet dafür 2er-Potenzen. Das erste Beispiel in den beiden Tabellen ist die Zahl 22. Im Dezimalsystem wird die Sache schnell klar: $2 \cdot 10 + 2 \cdot 1$ (Grundschule läßt grüßen...).

Im Binärsystem ist die Zahlendarstellung schon etwas verzwickter. Zunächst sucht man den größten Stellenwert (2er-Potenz), der kleiner als die Zahl 22 ist, nämlich 24 oder 16, und schreibt an dieser Stelle eine Eins. Zieht man 16 von den 22 ab, so ist das Ergebnis 6, und das Spiel geht von vorne los.

Der nächste Stellenwert, der kleiner als 6 ist, ist 22 oder 4. Die 4 wieder von den 6 abgezogen ergibt 2. Der nächste Stellenwert ist 21 oder 2. Und 2 minus 2 ist 0, unsere Binärzahl ist fertig. Nun müssen wir nur noch so viele Nullen hinter die letzte Eins der Zahl hängen, wie es Stellenwerte hinter dieser gibt. In unserem Beispiel ist es noch der Stellenwert 20 oder 1. Die Binärzahl für 22 lautet folglich 10110.

Versuchen Sie doch einmal, die Zahlen 37 und 214 selbst umzuwandeln!

Das Herzstück des Computers

Es hat schon seinen Grund, warum ich Sie mit dieser trockenen Materie malträtiere. Ein Computer kann eben

Spannungsänderungen darstellen lassen. Der Null entsprechen beispielsweise 0 Volt, der Eins meinetwegen 5 Volt (siehe Bild). Die Spannungen sind dabei willkürlich gewählt.

In der Praxis können diese stark variieren. Jetzt wissen Sie auch, warum ein Rechner mit Strom läuft und nicht etwa mit Heizöl oder Cornflakes.

Das Herzstück eines Computers ist die CPU (Central Processing Unit, oder einfach Prozessor), ohne die überhaupt nichts läuft. Sogenannte "IBM-kompatible PCs" verwenden allesamt CPUs aus dem Hause INTEL. Hierbei handelt es sich um eine ganze Prozessorfamilie, die allgemein mit "x86" gekennzeichnet ist.

Der erste brauchbare PC kam Anfang der 80er auf den Markt und hieß schlicht und einfach "IBM PC". INTEL steuerte den 8088 bei, den Urahn aller modernen INTEL-Prozessoren. Bald darauf kamen die IBM PC-Modelle XT (eXtended Technology) und AT (Advanced Technology) auf den Markt, die bereits mit den Nachfolgechips 8086 und 80186 bzw. 80286 rechneten.

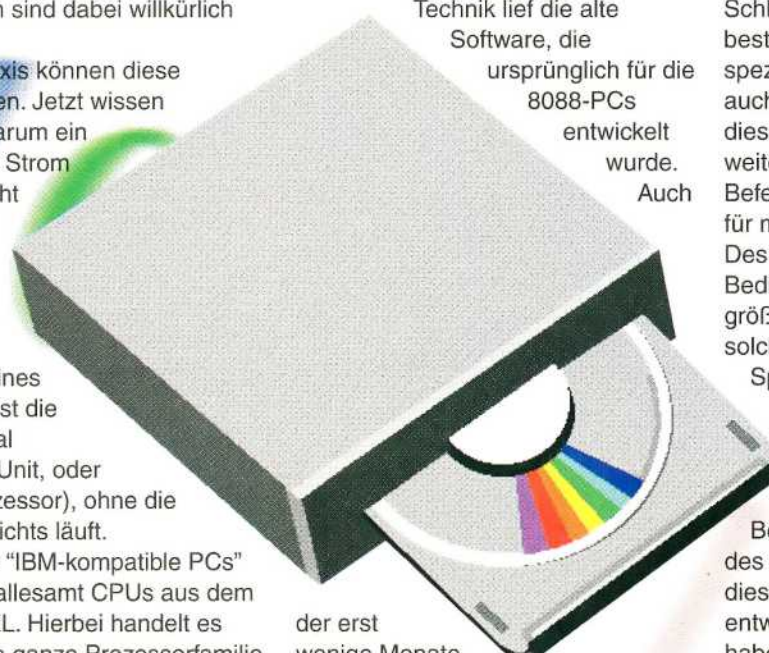
Zahlreiche Firmen begannen damit, Nachbauten, sogenannte Clones, zu günstigeren Preisen

auszuliefern. Ein heftiger Preiskampf unter den Herstellern sorgte für den nötigen Innovationsschub, denn womöglich säßen wir heute noch an einem PC mit 256 KB RAM, ohne Festplatte versteht sich.

Um 1987 kamen die ersten 80386er Rechner heraus. Sie waren die ersten 'echten' 32-Bit Prozessoren von INTEL. Knapp drei Jahre später erblickte der 80486er das Licht der Welt. Er war im Grunde nichts anderes als ein modifizierter 386er, dem INTEL zusätzlich noch eine FPU (Floating Point Unit, Recheneinheit für Fließkommazahlen) spendierte. Durch die höhere Integration der Bauteile auf dem Chip kitzelte INTEL noch das letzte Quentchen Speed aus der 386er-Architektur.

Der nächste Quantensprung fand mit der Einführung der Pentium-Chips statt (80586, P5). Ein vollständig neues Design trieb die Leistung von Pentium-PCs erneut in die Höhe. Trotz fortgeschrittener

Technik lief die alte Software, die ursprünglich für die 8088-PCs entwickelt wurde. Auch



der erst wenige Monate alte Pentium Pro (P6) verträgt die angestaubten DOS-Programme, allerdings entfaltet er nur mit spezieller 32-Bit-Software seine wahren Fähigkeiten (dazu später mehr).

12 Mio. Transistoren auf einem Chip

Wie funktioniert aber ein Prozessor, wie kann er Zahlen berechnen? Nun dazu braucht er zunächst einmal Speicherbausteine, in die er seine Daten schreiben bzw. aus denen er Daten lesen kann. Über die Adreßleitungen werden die Bits zwischen Speicher und Prozessor transportiert. Sie können sich den Speicher im Computer wie eine sehr lange Straße vorstellen. Entlang dieser Straße stehen Häuser, in die Daten abgelegt werden können, und zwar genau 8 Bit bzw. 1 Byte.

Jedes dieser Häuser hat natürlich

auch eine eigene Hausnummer. Der Prozessor bestimmt mit den Adreßleitungen, in welches Häuschen er schauen möchte. Damit der Prozessor etwas sinnvolles machen kann, braucht er ein Programm, das ihm sagt, was er zu tun hat. Auch ein solches Programm befindet sich im Speicher und wird vom Prozessor Befehl für Befehl aus dem Speicher gelesen.

Diese Befehle veranlassen den Prozessor beispielsweise, die Zahl im Haus 1024 mit dem Wert im Haus 30128 zu subtrahieren und das Ergebnis im nächsten Haus abzuliefern. Ein Befehl ist aber nichts anderes als die Zusammenfassung von verschiedenen Transistorfunktionen auf dem Chip, die alle ein bestimmtes Ergebnis zur Folge haben.

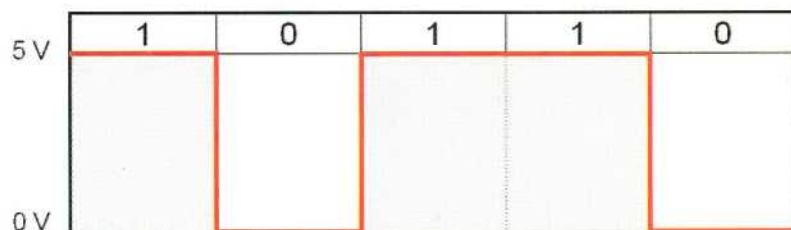
Die "Sprache", die ein Prozessor spricht, wird Maschinensprache oder Assembler genannt. Jeder Befehl besteht aus einem ganz bestimmten Bitmuster, vergleichbar mit einem Schlüssel, der nur in ein ganz bestimmtes Schloß paßt. Ein spezieller Funktionsteil im Prozessor, auch Decoder genannt, erkennt diese Schlüssel und leitet alle weiteren Aktionen ein. Es gibt Befehle für den Datentransport und für mathematische Berechnungen. Des weiteren gibt es Befehle, die Bedingungen prüfen, etwa ob Zahl A größer als Zahl B ist. Und es gibt solche, die Daten in einem Speicherhäuschen direkt manipulieren können.

Die Hausnummer eines Hauses ist die sogenannte Adresse, also die

Beschreibung dafür, welche Stelle des Speichers gemeint ist. Jedes dieser 8 Bits an einer Adresse kann entweder den Wert Null oder Eins haben (und schon sind wir wieder bei den Binärzahlen, es war also doch nicht ganz umsonst!). Mit diesen 8 Bits lassen sich schon Zahlen zwischen 0 und 255 darstellen. 16-Bit Prozessoren können aber auch auf zwei dieser Speicheradressen gleichzeitig zugreifen. Diese beiden Adressen werden dann quasi zu einer einzigen zusammengefaßt. Damit können schon Werte bis 65.535 gebildet werden. Wie bereits gesagt, war der 80386er der erste echte 32-Bit Prozessor von INTEL. Er konnte auf vier dieser Adressen gleichzeitig zugreifen, so daß die größte darstellbare Zahl 232 oder 4.294.967.295 beträgt... (1)

In der nächsten PC POWER:

Wie arbeiten einzelne Komponenten wie Diskettenlaufwerke, Festplatten, Grafik- und Soundkarten und sonstige 'harte Ware' zusammen?



Dieses elektrische Signal repräsentiert die binäre Zahl 22 (10110). Eine 1 bedeutet 'Strom an', eine 0 entsprechend 'Strom aus'.

Pack's noch einmal, Claude!

Ohne sie wäre Multimedia gar nicht erst möglich. Ohne sie wäre unsere Telefonrechnung für die Datenfernübertragung mindestens doppelt so hoch. Die Rede ist von der Datenkompression. Boris Sander erklärt, wie sie funktioniert.

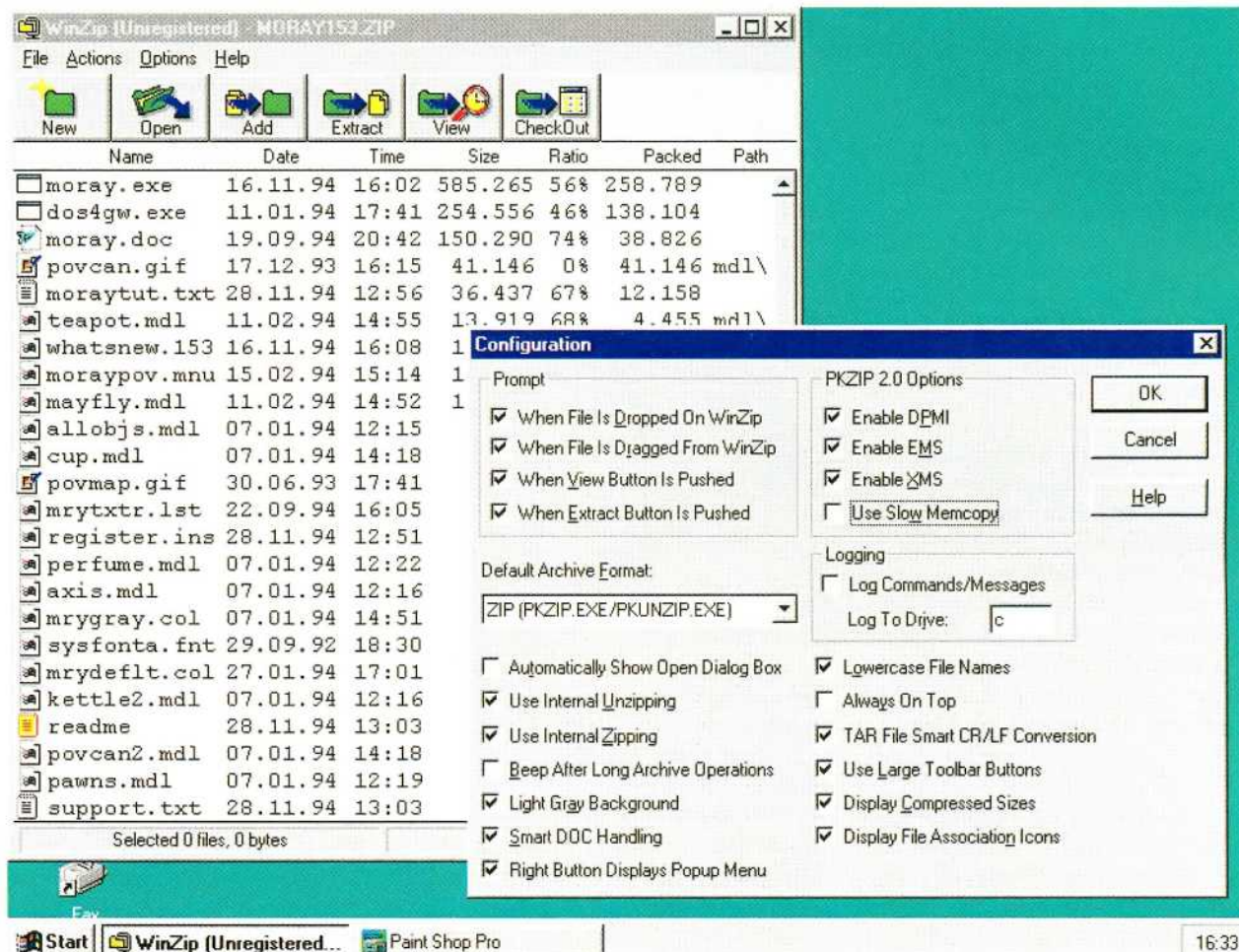
Claude Shannon, Wissenschaftler der amerikanischen Bell Laboratories, sorgte Ende der 40er Jahre für eine informations-technische Sensation. Erstmals war es ihm gelungen, die elektromagnetischen Interferenzen zwischen den einzelnen Bits eines Datenstroms zu analysieren. Bald darauf entdeckte er, daß es verschiedene Arten von Bits gibt, die sich durch die Richtung ihrer Feldkräfte unterscheiden.

Jene Bits, deren Feldkräfte in Richtung Mekka zeigen, spiegeln ihren Informationsgehalt in den Bits wieder, deren Ladung -1,06 E-6 Coulomb nicht überschreitet. Die RLE-Abtastung (Run Length Encoding) der Schreib/Leseköpfe eines Laufwerkes konnte unter Softwarekontrolle die Himmelsrichtung der Feldkräfte bestimmen. Die Idee war nun, mit Hilfe spezieller Software diese überflüssigen Bits herauszufiltern. Der Urvater aller Packer war geboren! Und mit ihm eine riesige Portion Quatsch mit extra Soße.

Wie schrumpft man Bits?

Die wildesten Gerüchte ranken sich um die nützlichen Programme, die in der Lage sind, den Speicherplatzbedarf von Dateien zu reduzieren. Die einen reden von einer Black Box, und angeblich weiß keiner so recht, was genau in ihr passiert. Andere glauben sogar, daß die Daten einfach dichter auf das Medium geschrieben werden. Schluß damit, ab heute wissen Sie es besser!

Die Datenkompression kann man grob in zwei Klassen einteilen: die verlustlose und die verlustbehaftete Kompression. Was sich so hochtrabend anhört bedeutet nichts anderes, als daß man entweder die Daten nach dem Entpacken wieder so vorfindet, wie man sie vorher dem Kompressionsprogramm übergeben hat, oder es haben sich kleine Veränderungen in die Zieldatei eingeschlichen. Nur die verlustlose Kompression ist für das Packen von Programmen und Dateien geeignet.



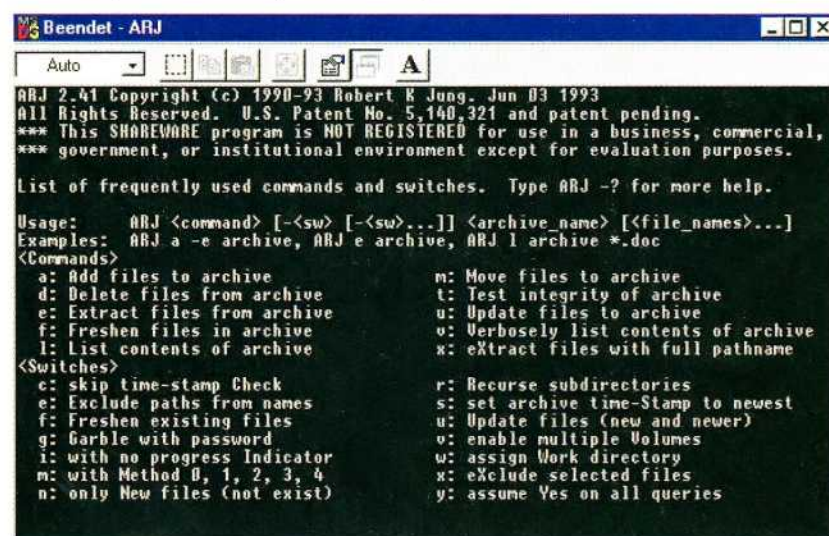
Bereits die Änderung eines einzigen Bits in einem Programm genügt, und es wäre mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr lauffähig.

Claude Shannon beschäftigte sich bereits Ende der 40er mit Theorien, welchen Informationsgehalt eine x-beliebige Nachricht enthält. A.D. Huffman und das Informatiker-Duo Jacob Ziv und Abraham Lempel entwickelten daraus zwei unterschiedliche Methoden, Daten zu komprimieren.

Huffman-Kodierung

Betrachten wir die Buchstabenfolge ABACABCAADB, so stellen wir folgende Häufigkeitsverteilung fest: 5 mal A, 3 mal B, 2 mal C und 1 mal D. Eine Textdatei mit diesen Buchstaben hätte eine Größe von 11 Bytes oder 88 Bit, da jedes Zeichen im ASCII-Code 1 Byte in Anspruch nimmt. Verwendet man aber statt des ASCII-Codes einen eigenen Code,

Eine sehr komfortable Möglichkeit, Programme unter Windows 3.1 und Windows 95 zu komprimieren. WinZip erfreut sich größter Beliebtheit



Am besten ignorieren Sie solche Auflistungen von Befehlen, denn mit den Packer-Oberflächen geht ab heute alles einfacher!

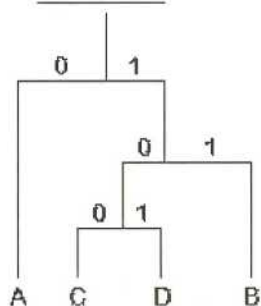
der die Häufigkeiten der Buchstaben berücksichtigt, so können wir jetzt folgende Tabelle aufstellen (Abb. A).

Anhand des folgenden Huffman-Baumes können die Daten wieder dekodiert werden, indem der

Zeichen (Häufigkeit)	ASCII binär	Huffman-Code	Differenz (Bits) x Häufigkeit
A (5)	01000001	0	35
B (3)	01000010	11	18
C (2)	01000011	100	10
D (1)	01000100	101	5

Eingabestrom (die Daten, wie sie in komprimierter Form gespeichert sind) Bit für Bit eingelesen wird, bis man auf ein kodiertes Zeichen trifft.

Wurzel



Die oben genannte Buchstabenfolge hätte in komprimierter Form nur noch eine Länge von 20 Bit. Wir haben also 68 Bit eingespart!

Modernere Packer wie etwa PKZIP, Lha, ARC oder ARJ nutzen das Prinzip der tabellengesteuerten Komprimierung. Dabei wird für jede Datei ein Puffer eingerichtet, in dem sich oft wiederholende Bitmuster gespeichert werden. Wenn das Komprimierungsprogramm die ersten Daten einliest, muß es die Tabelle aber erst einmal aufbauen, so daß der Komprimierungsgrad anfangs nicht sonderlich berauschend ist. Mit der Zeit aber kristallisieren sich die häufigen Bitmuster innerhalb der Datei heraus.

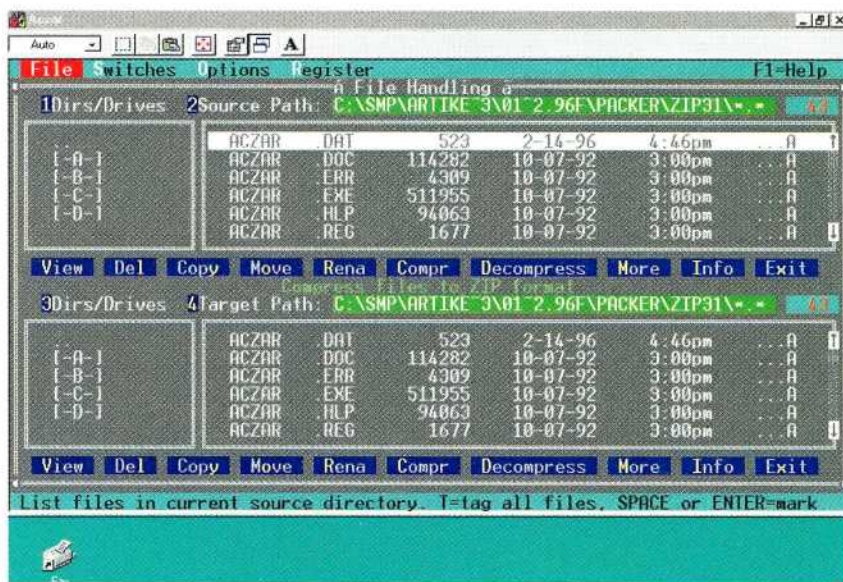
Nun wird nicht mehr dieses Bitmuster abgespeichert, sondern ein Verweis auf die Stelle, wo sich dieses Muster in der Tabelle befindet. Um aber die gepackte Datei wieder zu entpacken, muß der Puffer (oder Tabelle) ebenfalls zusammen mit der

gepackten Datei abgespeichert werden, damit das Dekomprimierungsprogramm "weiß", welche Bitmuster es für die Tabellenverweise benutzen soll.

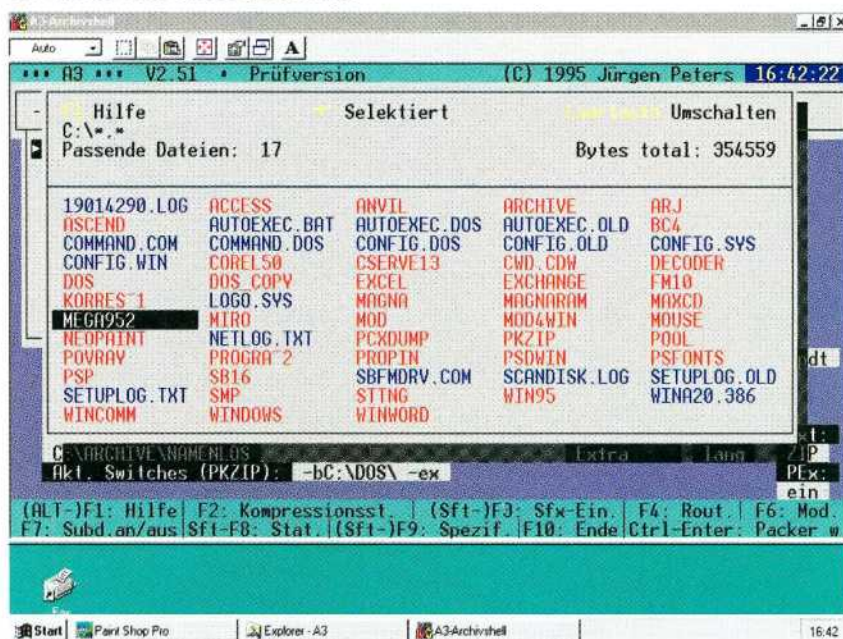
Ein kleines Beispiel soll noch einmal die Arbeitsweise verdeutlichen: In einem Text kommt 37 mal das Wort "Dampfschiffahrtsmuseumsdirektordienstmütze" vor. Dieses Buchstabenmonster speichern wir im Tabelleneintrag 1 ab. Jedesmal, wenn das Wort im Text auftaucht, ersetzen wir es einfach durch den Verweis (1). Somit haben wir 36 mal 40 Buchstaben eingespart, also 1440 Byte. Die Systematik wurde zugunsten der Verständlichkeit extrem vereinfacht und soll nur die prinzipielle Arbeitsweise verdeutlichen.

In den neueren Komprimierungsprogrammen werkeln raffinierte Algorithmen, um eine möglichst hohe Kompressionsrate zu erreichen. So wird die Tabelle nicht mehr statisch angelegt, sondern dynamisch. Damit wird erreicht, daß sich die Tabelle während der Komprimierung den individuellen Eigenschaften unterschiedlicher Dateitypen (Text-, Grafik- oder Sound-Dateien) bestmöglich anpaßt.

Damit Sie sich in Zukunft besser durch das Dickicht von unterschiedlichen Dateitypen und Packern durchschlagen können, finden Sie auf unserer Cover-CD die gängigsten Packer (für ARC, ZIP, LHA, und ARJ) mitsamt einer Benutzeroberfläche für DOS, Windows 3.1 und Windows 95.



Die zweite DOS-Shell hat eine komfortable SAA-Oberfläche, die die Bedienung der Packer zum Kinderspiel macht



Diese Shell nimmt Ihnen die mühselige Kommandoingabe für jeden der mitgelieferten Packer unter DOS ab

Vergessen Sie also die mühsame Kommandoingabe unter DOS (wie war noch mal schnell der Befehl zum

Entpacken von ARC-Dateien?), denn künftig erledigen Sie das alles mit der linken Maustaste. Gut klick!

AKTUELLE ÜBERSICHT MODERNER PACKER

Nachdem wir uns den Grundlagen der Datenkompression gewidmet haben, schauen wir kurz die verschiedenen Packer an. Zu den beliebtesten Vertretern dieser Art zählen PKZIP 2.04 von PKWare, ARJ 2.41 von Robert Young sowie LHA 2.55 von Haruyasu Yoshizaki. Diese drei Packer laufen alle unter DOS und werden über Kommandozeilen gesteuert. Da die Eingabe von kryptischen Befehlssequenzen nicht jedermanns Sache ist, haben wir auf der CD noch vier Packer-Shells für DOS, Windows 3.1 und Windows 95 untergebracht.

PKZIP 2.04

Dieser Packer hat schon eine lange Entwicklungsgeschichte hinter sich und ist die unangefochtene Nummer 1 in der MS-DOS-Welt. Die neueste Version unterstützt mehrere Pack-Verfahren, die unterschiedlich hoch

komprimieren. Die höchste Komprimierungsrate beansprucht naturgemäß die längste Zeit zum Packen. Außerdem gibt es jetzt sogenannte 'Multi-Volume-Archive'. Das sind ZIP-Dateien, die über mehrere Disketten verteilt sein können. Praktisch ist auch, daß die Dateiverzeichnisse beim Entpacken automatisch wieder so hergestellt werden, wie sie PKZIP vor der Kompression vorfindet.

Die 'Junior'-Versionen des Packers haben einen abgespeckten Funktionsumfang und brauchen somit weniger konventionellen Speicher. Im Verzeichnis PKZIP finden Sie eine umfangreiche Original-Anleitung von PKWare.

LHA 2.55

LHA kommt aus Japan (was den etwas ungewöhnlichen Namen des Autors auch schon erklärt). Jedem

Freak ist der Name Yoshi ein Begriff. Dieser Packer arbeitet, ähnlich wie PKZIP, mit einer Variante des LZ77-Algorithmus. Von der Geschwindigkeit ist er etwa vergleichbar mit PKZIP, auch was den Kompressionsgrad angeht. Es ist eher eine Glaubensfrage, welchem Packer man den Vorzug gibt. Allerdings fehlen LHA einige Funktionen, welche sein großer Bruder bieten kann. Einzelheiten der Bedienung und der Kommandos können Sie der Anleitung im Verzeichnis LHA entnehmen.

ARJ 2.41

Der dritte Vertreter im Bunde erreicht etwas bessere Kompressionsraten. Außerdem ist im Paket ein Hilfsprogramm enthalten, daß Packer-Dateien fast aller Formate in das eigene ARJ-Format konvertieren kann (LZH, ZIP,

PAK, ARC, DWC, HYP, LZS, und ZOO). Da die Quelltexte des Programmes frei erhältlich sind, gibt es einige Derivate, die eventuell eine andere Bezeichnung haben, jedoch auch nur mit Wasser kochen (sprich keine bessere Komprimierung).

...und der ganze Rest

Um Ihnen die Bedienung der Packer etwas angenehmer zu gestalten, haben wir, wie gesagt, einige Shells dazugepackt. Unter DOS sind dies A3 und ACZAR. Mausfreunde finden im Verzeichnis WZIP31 das beliebte WinZip für Windows 3.1. Windows 95-Anwender werden im Verzeichnis WZIP95 fündig, das die Packer-Oberfläche für Win95 enthält. Allen Programmen liegen die Original-Dokus bei, die eigentlich keine Fragen mehr offenlassen. In diesem Sinne: "Gut gepackt ist halb gewonnen!"

DAS TOTAL VERRÜCKTE



CKTE ANGEBOT !!

Die total verrückte Rallye

**Abo PC POWER + CD ROM
mit JOYPAD!**

Jetzt die PC POWER testen und Geld sparen!

Unser Angebot: 2 Hefte bezahlen, 3 lesen!

Wer gleich aufs Jahres-Abo geht, kriegt 11 Hefte zum Preis von 10.

Und für 20 Mark extra gibt's das total verrückte Spiel&Spaß-Paket

PC Power Abonnement

Jawoll! Euer Angebot hat mich überzeugt, deswegen abonniere ich jetzt die PC POWER!

Hiermit bestelle ich (bitte ankreuzen)

☐ **Das PC POWER 3 für 2-Abo.**

Drei Ausgaben lesen, nur 29,60 DM (statt DM 44,40) bezahlen. Wenn ich mich nicht spätestens vier Wochen nach Auslieferung der zweiten Ausgabe schriftlich melde, wandelt sich mein 3 für 2-Abo in ein Jahresabonnement um. Ich zahle dann den Restbetrag von 115,40 DM.

☐ **Das PC POWER Jahresabonnement.**

11 Ausgaben zum Preis von nur noch 145 DM (statt DM 162,80). Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

☐ **Das total verrückte Spiel- und Spaß-Angebot,**

bestehend aus einem PC POWER Jahresabonnement + Die Total Verrückte Rallye + SV 230 PC Propad für schlappe 165 DM. Dieses Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht. Das Jahresabonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.

(Auslandspreise jeweils auf Anfrage)

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Das Abonnement soll ab Ausgabe Nummer ____ laufen.

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Unterschrift: _____

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Ich zahle

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

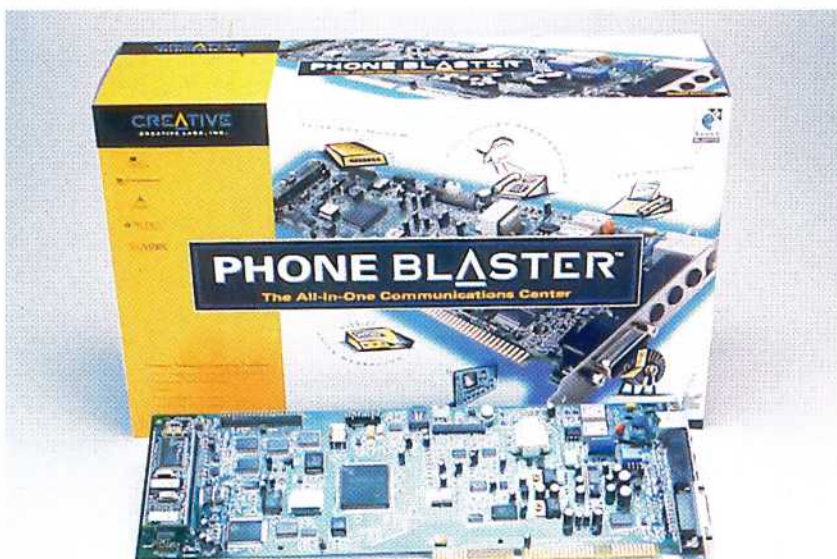
Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:

**PC POWER AboService,
Postfach 3127,
48581 Gronau**

Creative Labs PhoneBlaster

Info: Creative Labs GmbH • Tel. (089) 99 28 71-0, Fax (089) 99 28 71-22 • Preis: 599 Mark

Mit dieser Kombination aus Modem und Soundkarte macht Tom Galland aus seinem PC eine universelle Kommunikationszentrale.



Von der Schaltzentrale aus haben Sie Zugriff auf die Funktionen für Fax, Sprache und Datenübertragung. Eingegangene Anrufe werden übersichtlich getrennt nach Dienst angezeigt.

Mit dem PhoneBlaster von Creative Labs wird Ihr Rechner erwachsen: Ein schnelles V.34-Faxmodem mit dem leistungsfähigen

Rockwell-Chipsatz ermöglicht Übertragungsraten bis 28.800 Bit/sec und kann zudem als Anrufbeantworter eingesetzt werden. Die ebenfalls auf

der Karte vorhandene SoundBlaster 16 ist die ideale Ergänzung hierzu: Ansagetexte lassen sich mit einem Mikrofon bequem aufzeichnen und eingegangene Nachrichten über die ebenfalls mitgelieferten Lautsprecher abspielen.

Mit über 30 cm fällt die Karte für einen ISA-Steckplatz jedoch ungewöhnlich groß aus, Sie sollten also vorher in Ihrem Rechner nachsehen, ob ausreichend Platz vorhanden ist. Etwas knifflig verläuft die Installation, da hier noch Handarbeit angesagt ist: Die Einstellungen für IRQs und die DMA-Kanäle müssen Sie über eine Reihe von Jumpers vornehmen. Die uns zum Test vorliegende Vorabversion wurde zudem noch mit Treibern ausschließlich für Windows 3.x ausgeliefert, die einen Modembetrieb unter DOS und Windows 95 nicht ermöglichen.

Ist die Karte einmal installiert, können Sie unter Windows 3.x über

jedes Terminalprogramm mit maximal 115.200 bps über COM3 oder COM4 auf das interne Modem zugreifen. An Software wird SuperVoice mitgeliefert, ein vollständig lokalisiertes Komplettpaket mit Terminal- und Faxsoftware, einem Anrufbeantworter und einer Sprachmailbox.

In der Praxis hinterließ der PhoneBlaster einen überwiegend positiven Eindruck. Eingehende Anrufe wurden vom Modem korrekt identifiziert und das entsprechende Programm für den Faxempfang oder den Anrufbeantworter gestartet. Auch V.34-Verbindungen mit anderen Modems waren sehr stabil. Einzig das Abspielen der Voice-Nachrichten über die Soundkarte trübte das Bild, da hier starke Verzerrungen auftraten. Creative Labs liefert ein empfehlenswertes Komplettpaket, bestehend aus Faxmodem, Soundkarte, Lautsprechern und Mikrofon, dem nur noch die Windows-95-Treiber fehlen.

WebTalk

Quarterdeck Office Systems GmbH • Tel. (0211) 59 79 00, Fax (0211) 59 790-15
(Internet <http://www.quarterdeck.com/>) • Preis: 138 Mark

Weltweites Telefonieren im Cyberspace – kein Problem. Tom Galland hat's ausprobiert.

Ein Multimedia-PC sowie ein Internet-Zugang machen es möglich, über das riesige Datennetz zu telefonieren. Eine Soundkarte mit Mikrofon und Lautsprecher ersetzen den Telefonhörer, WebTalk und das Internet sorgen für die nötige Verbindung.

Voraussetzung ist ein leistungsfähiger PC der gehobenen 486er-Klasse, der schnell genug arbeitet, um die über das Netz in kleinen Fragmenten transportierten Datenpakete in Echtzeit zu verarbeiten. Schließlich sollten Sie über einen Zugang mit wenigstens 14.400 Bit/sec verfügen, damit die Gespräche halbwegs verständlich ablaufen. Besitzen Sie eine Vollduplex-Soundkarte, können Sie gleichzeitig hören und sprechen, andernfalls läuft die Kommunikation

wie im Funkverkehr ab. Empfehlenswerte Soundkarten liefern beispielsweise Terratec, Miro oder Turtle Beach. Für die SoundBlaster 16 liefert Creative Labs spezielle Treiber, die ebenfalls einen Vollduplex-Betrieb ermöglichen. Nach einer auch für Einsteiger leicht nachvollziehbaren Installation, finden Sie auf dem Telefonserver von Quarterdeck (<http://webtalk.qdeck.com>) beinahe zu jeder Uhrzeit einen Gesprächspartner. Zu Testzwecken können Sie auch der im Konferenzraum "Welcome" eingespeisten Radiostationen lauschen. Haben Sie zuvor bereits einen festen Termin mit einem Bekannten vereinbart, ist eine direkte Punkt-zu-Punkt-Verbindung möglich, die mit Hilfe einer E-Mail- oder IP-Adresse sekundenschnell

auf gebaut wird. In Abhängigkeit der Auslastung des Internets variiert die Sprachqualität von unverständlich bis glasklar. Gerade bei schlechter Bandbreite kommt der wesentliche Pluspunkt von WebTalk zum Tragen, nämlich die Vielzahl der unterstützten Komprimierungsmodi. Etwas Geduld müssen Sie jedoch beim Telefonserver von Quarterdeck aufbringen, da dieser häufig ausgelastet ist. Das insgesamt empfehlenswerte Paket besteht aus einem

Mosaic-Browser und WebTalk.



Weltweit telefonieren zum Ortstarif ist dank WebTalk kein Problem, jedoch müssen bei geringer Bandbreite Abstriche an der Sprachqualität hingenommen werden.

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Bildagentur Focus Fotografil William Campbell

Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinoceros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie“ des

WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.

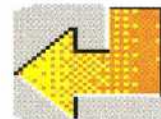


WWF

Mensch, die Zeit drängt.

Hot Web Sites

Die besten Angebote aus dem Internet stellt Ihnen Erich Engelter auch in diesem Monat wieder in kompakter und übersichtlicher Form vor.



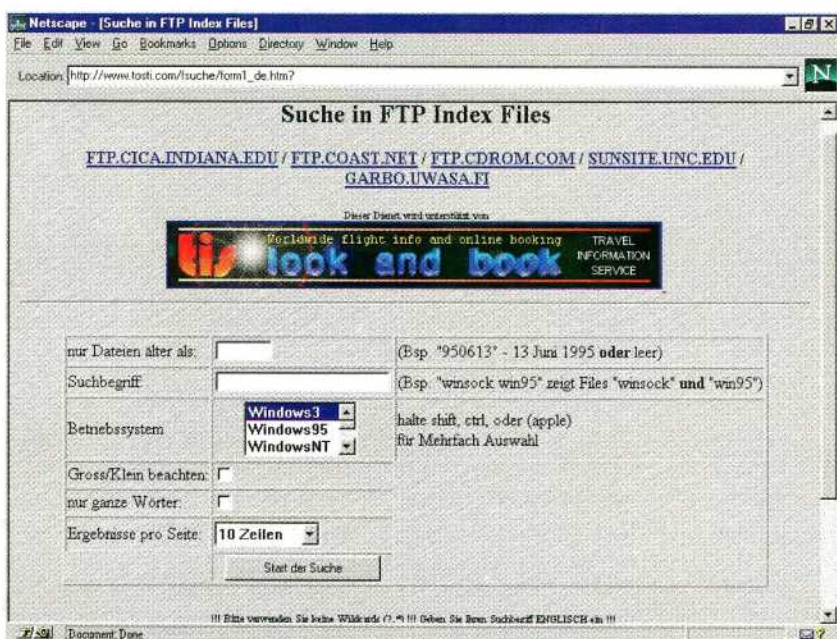
Rock.De

Das Label BMG-Ariola bietet zu Bands wie H-Blockx, Foreigner, Kreator oder Thunderhead deutschsprachige Infoseiten mit ausführlichen Portraits und Biographien der Musiker an. Von den jeweils aktuellen Alben liegen kurze Ausschnitte von bekannten Songs zum Download bereit. Kritische Beiträge sind zwar Mangelware, ein Besuch der Seiten lohnt sich dennoch, zumal die CDs zu moderaten Preisen direkt bestellt werden können. <http://www.rock.de>



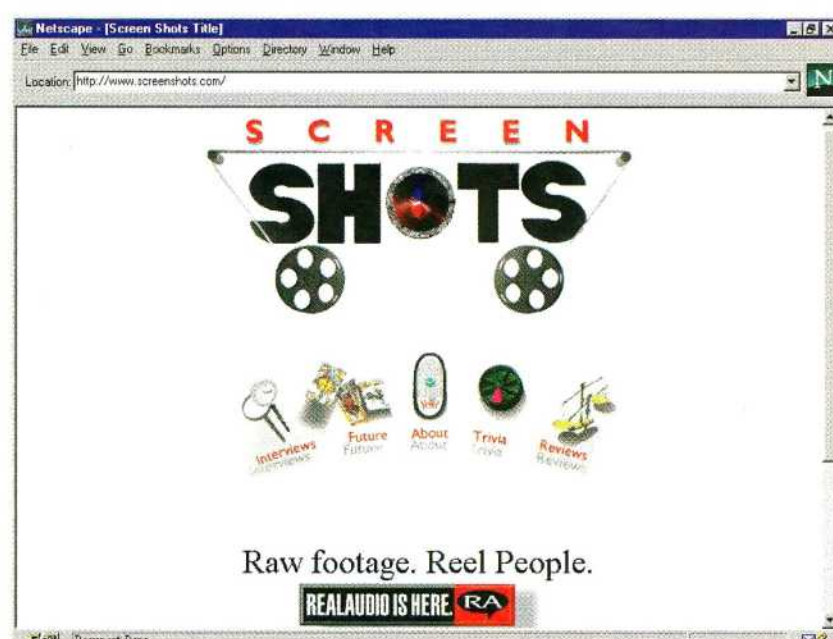
Radio FFH

Der auch über die Grenzen von Hessen hinaus bekannte Radiosender mit Starmoderator Thomas Koschwitz präsentiert sich in einem poppig gestalteten Outfit. Musikwünsche werden direkt per E-Mail an den Sender geschickt, Verkehrsmeldungen lassen sich über RealAudio abrufen, und eine Kamera zeigt die Moderatoren während der Arbeit. Sehenswert ist die Seite allemal, auch wenn Sie den Sender nicht empfangen können. <http://ffh.germany.net/>



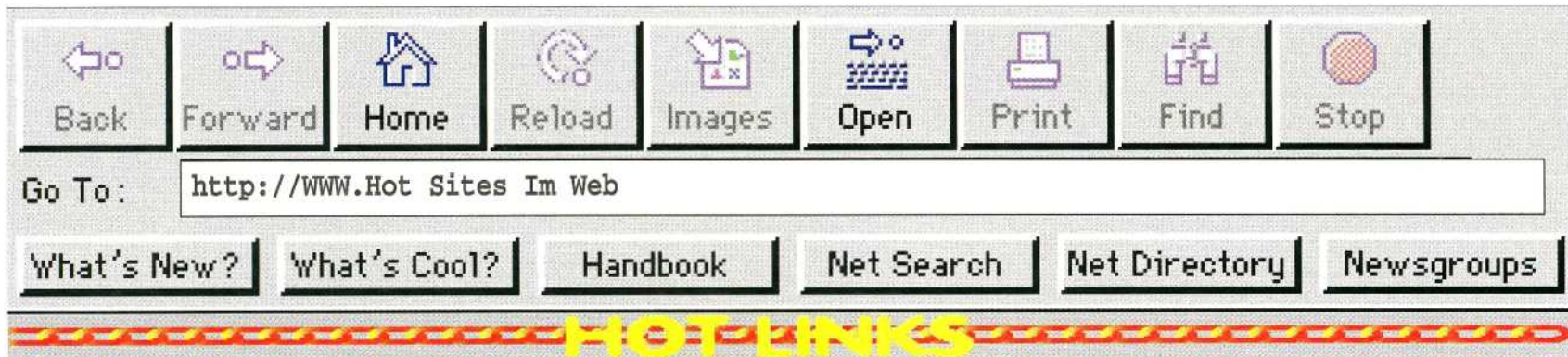
Suche in FTP-Archiven

In fünf der größten FTP-Archiven können Sie jetzt bequem nach Dateien suchen: Lösungshilfen zu Spielen, Updates oder Shareware-Programme lassen sich durch Angabe von mehreren Suchbegriffen rasch auffinden. Zwar sind keine logischen Verknüpfungen wie OR oder AND möglich, dafür können Sie weitere Parameter wie Betriebssystem oder Erstellungsdatum angeben. Die Bedienung erfolgt komplett in deutscher Sprache. http://www.tosti.com/fsuche/index_de.htm



Screen Shots

Ein Online-Magazin mit unterhaltsamen Stories aus der Traumfabrik Hollywood. Interviews mit bekannten Schauspielern wie Harrison Ford sind in Echtzeit über Real Audio abrufbar und aktuelle Filme werden in kurzer Form präsentiert. Unterhaltsam aufbereitet ist ein Quiz, das Wissen rund um die neuesten Kinofilme abfragt. Auch wenn das Angebot noch im Aufbau ist, kann sich die Präsentation sehen lassen. <http://www.screenshots.com/>



Chinascape

Eine Fundgrube an aktuellen Berichten aus China, Taiwan, Hong Kong und Macau bietet Chinascape. Gleich in vier Sprachen können Sie hier die letzten Meldungen vom anderen Ende der Welt abrufen. Weitere Inhalte über Land, Leute und Kultur sind nach Rubriken sortiert und führen zu Hunderten von interessanten Links, die ein weites Spektrum von Kampfsportarten bis Reisetips abdecken.

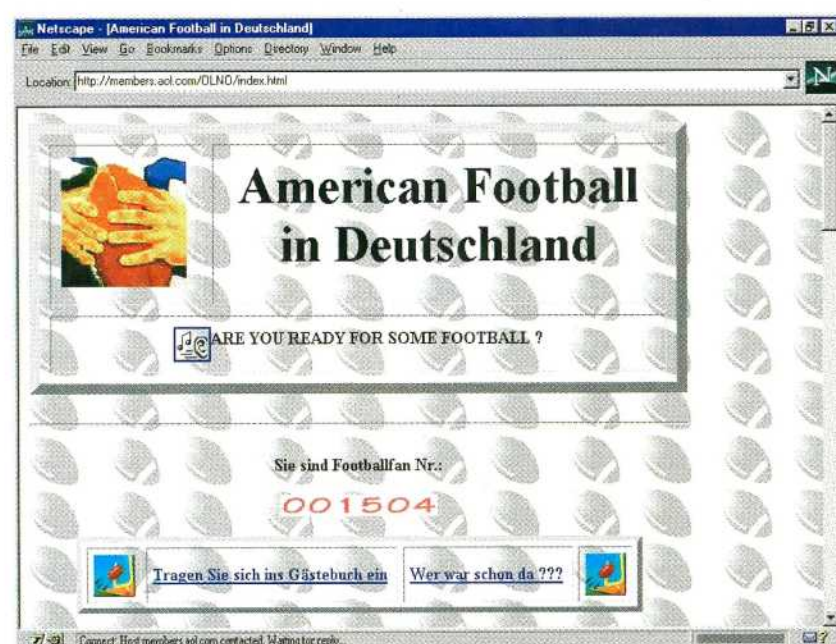
<http://harmony.wit.com/chinascape/>



CheeseNet

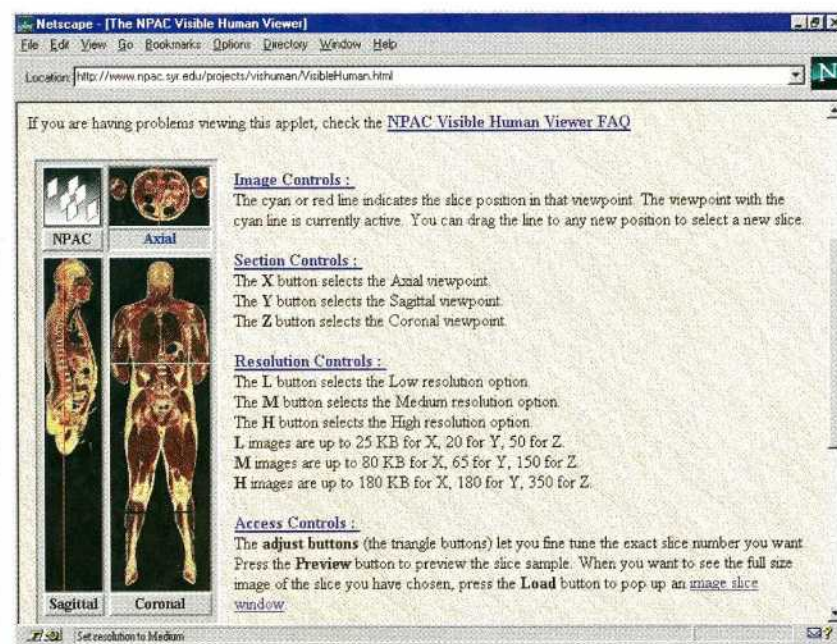
Hier dreht sich tatsächlich alles rund um den Käse: Sie erfahren, wie die Löcher in den Käse kommen, welche Käsesorten es überhaupt gibt und wie sich Käse zu leckeren Mahlzeiten zusammenstellen lässt. Käse-Kenner finden in einem geographisch und alphabetisch sortierten Gesamtverzeichnis alle bekannten Käsesorten, die Sie über eine Reihe von Adressen auch direkt zu sich nach Hause bestellen können.

<http://www.exclamation.com/cheesent>



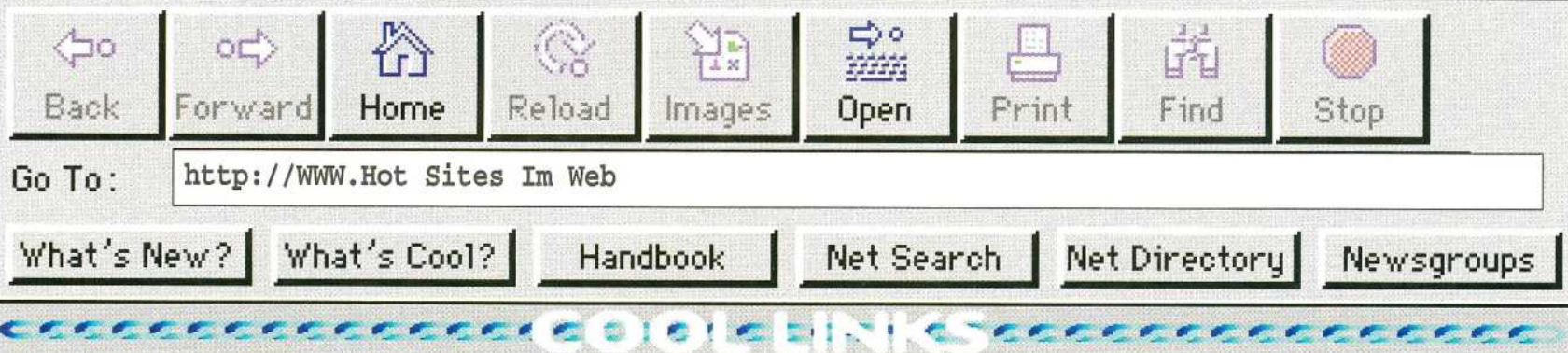
American Football in Deutschland

Rechtzeitig mit Beginn der neuen Saison finden Sie hier den kompletten Spielplan der deutschen Bundesliga für American Football. Verweise zu anderen Seiten und Hintergrundberichte, die beispielsweise die Football-Regeln erläutern, sind hier in einer noch etwas holprigen Aufmachung zu sehen. Für die Zukunft geplant ist eine aktuelle und regelmäßige Berichterstattung über die Begegnungen der deutschen Teams. <http://members.aol.com/OLNO/index.html>



Der gläserne Mensch

Für recht ungewöhnliche Ansichten des menschlichen Körpers sorgt das Projekt Visible Human, bei dem eine in Scheiben zerlegte und fotografierte Leiche eine Reise ins Ich erlaubt. Das eindrucksvolle Bildmaterial liegt in drei Auflösungen vor und kann bequem mit Hilfe eines Java-Applets abgerufen werden, das die Navigation durch den Körper ermöglicht. Voraussetzung ist jedoch der Netscape Navigator 2.0. <http://www.npac.syr.edu/projects/vishuman/VisibleHuman.html>



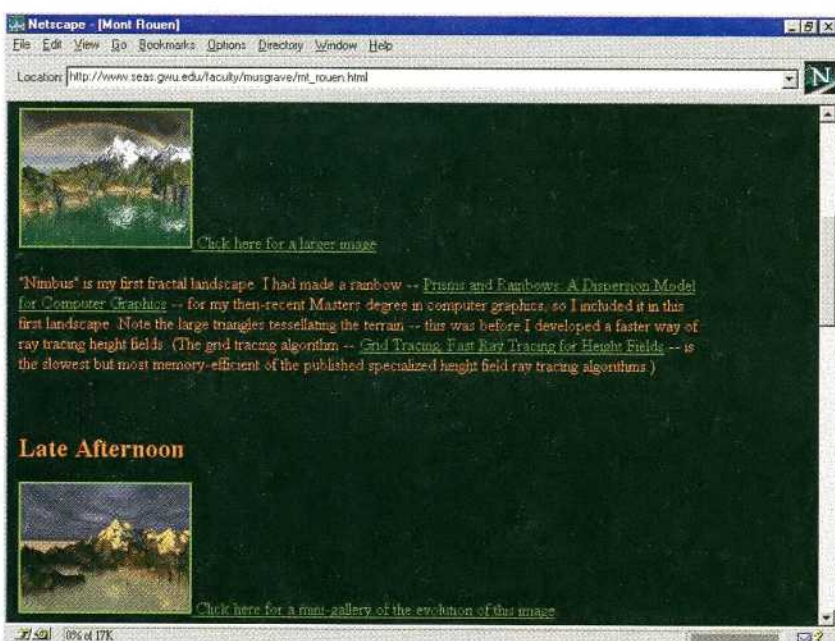
Focus Online

Seit kurzem ist das Nachrichtenmagazin Focus mit einem erweiterten Angebot online. Die bislang nur in einer Textfassung angebotenen Artikel wurden ergänzt um Bildmaterial sowie Verweisen zu weiterführenden Themen. Die neueste Ausgabe ist zudem in Ausschnitten deutlich früher als die gedruckte Version abrufbar. Kostenpflichtig ist bei Focus lediglich der Zugriff auf das Archiv bereits veröffentlichter Artikel. <http://www.focus.de/>



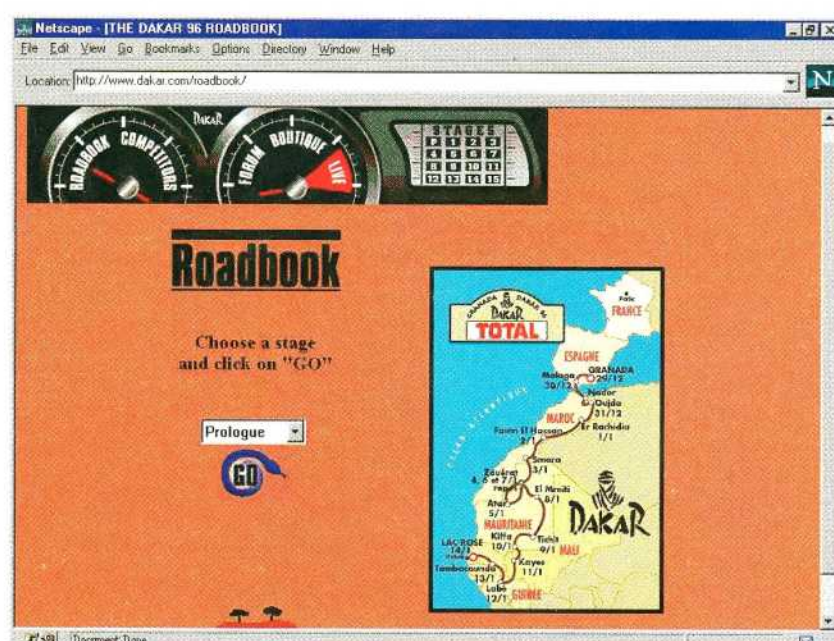
Gremlins für die Garage

Wie Sie sich eigene Monster und Superhelden bauen, erfahren Sie auf den Seiten von "Gremlins in the Garage", einem Online-Magazin für den Horror-Modellbau. Besonders für Anhänger von Fantasy-Rollenspielen bieten die Autoren viele Tips zur Gestaltung von eigenen Spielfiguren an. Alleine die Galerie mit Charakteren aus verschiedenen Spielen wie Warhammer oder Dungeons & Dragons ist schon sehenswert. <http://www.gremlins.com/index.html>



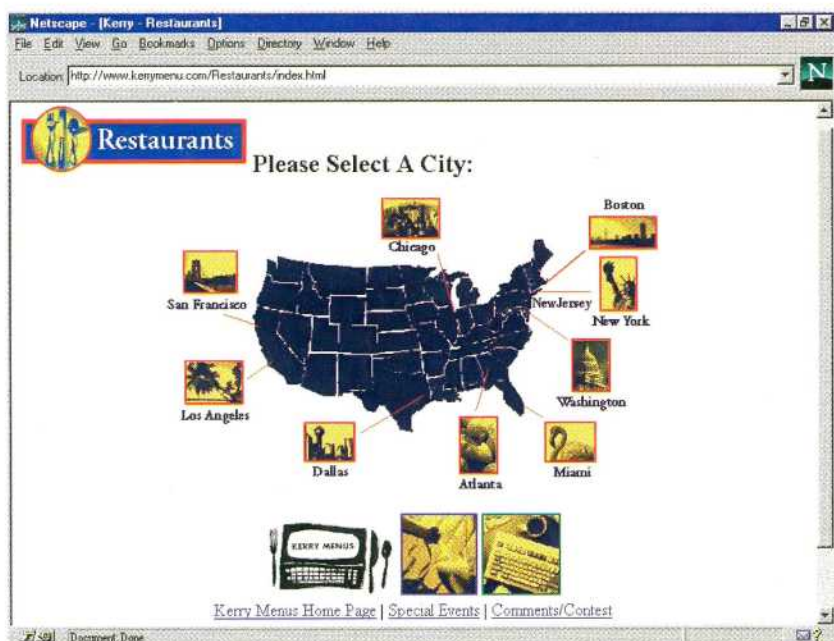
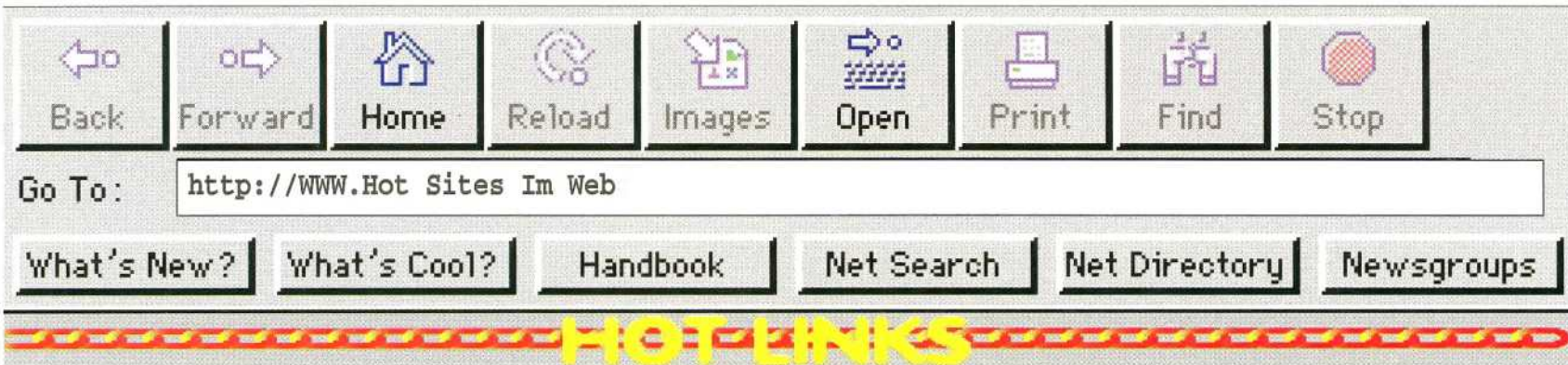
Online Gallery of Synthetic Images

Von Computern berechnete Landschaften strahlen eine futuristische Atmosphäre aus, die besonders bei den in dieser virtuellen Galerie präsentierten Kunstwerken deutlich wird. Die besten Grafiken der vergangenen Jahre finden Sie hier ausführlich dokumentiert: Wissenswerter über den Künstler, die verwendete Hard- und Software sowie die einzelnen Schritte der Entstehung geben einen Einblick in diese neue Art der Kunst. http://www.seas.gwu.edu/faculty/musgrave/art_gallery.html



Dakar

Für Freunde des Rallyesports bietet der Server eine ausführliche Berichterstattung über die bekannte Rallye, die dieses Jahr vom spanischen Granada nach Dakar führte. Es erwartet Sie eine Beschreibung aller Etappen, ein detaillierter Streckenplan, viel interessantes Bildmaterial sowie eine Übersicht aller Teilnehmer. Angeschlossen ist ein Diskussionsforum sowie ein Shop mit allerlei Fanartikeln. <http://www.dakar.com>



Kerrys Restaurant World

Der ausführliche Restaurantführer führt Sie durch neun amerikanische Großstädte: Zu einer Unmenge von Restaurants finden Sie detaillierte Informationen, die von der Adresse mit Telefonnummer bis hin zur Speisekarte reichen. Wer also demnächst einen Trip in die Staaten plant, kann sich in dem laut Eigenwerbung umfangreichsten Restaurantführer schon vor der Reise einen individuellen Speiseplan zusammenstellen.

<http://www.kerrymenu.com/>



Deutsches Simpson-Archiv

Eine umfangreiche Sammlung zur Kultfigur Bart Simpson ist auf diesen Seiten am entstehen. Derzeit sind zwar noch viele Informationen in Englisch, jedoch soll das Angebot einmal vollständig in Deutsch vorliegen. Einmalig ist die Sammlung der Scripts zu allen Folgen, die Inhalt und Dialoge im englischen Original wiedergeben. Sounddateien, Bilder und weiterführende Links runden das tolle Simpson-Archiv ab.

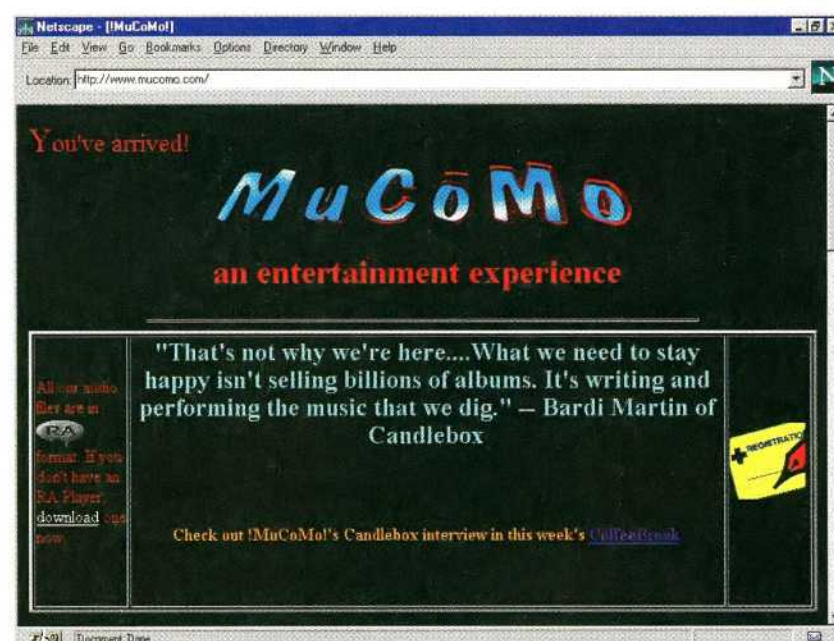
<http://www.wupper.de/sites/kender/simpsons/english.html>



Kite Paradise

Warum immer nur Plastikmodelle kaufen, wenn das Basteln eines eigenen Drachen doch viel mehr Spaß macht? Alles Wissenswerte inklusive Videos und Links zu weiteren Angeboten finden Sie im Kite Paradise, der Anlaufstelle fürs Drachenfiegen (lassen). Die interessant gestalteten Seiten setzen Netscape Navigator 2.0 voraus und verwenden das Shockwave-Plug-In zur Darstellung von Animationen.

<http://www.hermes.de/KITE/kiteHome.html>



Mucomo Magazin

Ein optisch gut aufgemachtes Musik- und Trendmagazin, das sich auch mit Bands abseits der Popszene beschäftigt. Interviews mit Offspring, No-FX, Ramones oder Saigon Kick sind als Textdatei und im RealAudio-Format abrufbar. Dazu gibt es Fotoreportagen von Green Day, Soul Asylum und Run DMC sowie zahlreiche Plattenkritiken, die auch einmal von einem Elfjährigen verfaßt sein können.

<http://www.mucomo.com/>

MAILBOX

Ab sofort werden wir an dieser Stelle regelmäßig Leserbriefe abdrucken. Schreibt, was Euch bewegt, erwartet aber auch eine entsprechende Antwort.

Adresse: SMP Publishing, POWER-Team,

Kennwort: Mailbox, Postfach 3127, 48581 Gronau.



Wo ist die Vorschau?

Hallo POWER-Team, ich bin schon ein etwas älterer Freak (27) und lese Computerspielmagazine schon seit ca. 14 Jahren. Im Dezember '95 entdeckte ich erstmals die PC POWER beim Zeitschriftenhändler. Da ich gerade gegenüber einem Eurer Mitbewerber mit ähnlicher Namensgebung (Anm. d. Red.: Müßte ich den kennen?) überdrüssig geworden war, entschied ich mich spontan, einmal Euer Blatt auszuprobieren.

Abgesehen von einigen Kleinigkeiten finde ich die PC POWER durchaus gelungen. Der Schreibstil der Redakteure ist locker, der Inhalt der Testberichte kompetent ausgearbeitet und das Testergebnis meist durchaus nachvollziehbar. Außerdem kann auch die beigelegte CD überzeugen, die Demos funktionieren auf Anhieb reibungslos, und auch die Vollversion und sowie die stabile Hülle lassen keine Wünsche offen.

Auch die mittlerweile erschienene Ausgabe 2/96 bestätigt diesen positiven Eindruck. Hier noch ein paar Vorschläge, um Euer Heft noch besser zu machen:

- 1) Druckt doch einfach einmal ein paar Leserbriefe.
- 2) Das Preview für die nächste Ausgabe gehört meiner Ansicht nach auf die letzte redaktionelle Seite im Heft (war bei der 1/96 irgendwo mitten im Heft und wurde bei der 2/96 noch nicht von mir gefunden).
- 3) Die Idee, im Testbericht Alternativen vorzustellen, ist gut, doch warum schlägt Ihr eigentlich in Ausgabe 2/96 auf Seite 88 für das Spiel Pool Champion die Rennsimulation Pole Position vor?

Jens Junck

Anm. d. Red.: Deinem Wunsch sei hiermit entsprochen, und Du bist einer der ersten, der sich im Heft wiederfindet. Zu 2) Du hast absolut recht, ist ab dieser

Ausgabe auch hinten zu finden, die Vorschau. Die letzte Seite konnten wir aber nicht nehmen, sonst wäre mir Martin aufs Dach gestiegen (so viel zum Thema Verhältnis zwischen Chefred. und der Crew). Er schreibt dort nämlich sein Computerlexikon – und das ist auch gut so. In Ausgabe 2/96 haben wir die Vorschau weggelassen, um festzustellen, ob es jemand merkt. Bingo!

Zu 3) Er hat den Gag nicht verstanden, heul... Also: Lies noch mal den Text UNTER dem Bild. Was steht da groß und halbfett: "Pole statt Pool, warum nicht"? Wenn Du's immer noch nicht verstehst, dann weiß ich nicht. Aber okay, ich verstehe mich manchmal selbst nicht, von daher...

Der Stahl brennt nicht

Die PC POWER Nr. 2 habe ich mir vor allem wegen der CD mit der Vollversion von Burning Steel 2 gekauft. Leider ließ sich diese mit dem angegebenen Weg über "Install" gar nichts installieren. Nach etwa einstündigem Herumprobieren gelang es mir zwar, in die PC POWER-Oberfläche vorzudringen – BS 2 kam ich jedoch nicht näher. Was muß ich zur Installation tun?

W.M.

Anm. d. Red.: Etwas anderes, als im Heft steht. Wir stellten zu spät fest, daß auf der CD gleich mehrere Installer sind, und deshalb kommt es zu diesem äußerst peinlichen Vorfall. Aber es gibt eine ganz einfache Möglichkeit (die für alle Programme auf der CD existiert): Man wechselt auf das CD-ROM-Laufwerk, geben PCPOWER ein, wartet, bis sich das Titelbild aufgebaut hat, klickt auf "ok" und wählt dann im nächsten Bildschirm das Icon "Vollversion" an. Nun nur noch mit dem Handcursor auf Burning Steel 2 fahren und anklicken. Das war's. Zum Start des Programms von DOS aus ist übrigens "steel" einzugeben und NICHT "steel2". Andernfalls gibt es nämlich eine Passwortabfrage. Näheres auf den CD-

Inhaltsseiten. Sollte BS 2 nun immer noch nicht laufen, ist die CD womöglich beschädigt.

In diesem Zusammenhang ein allgemeiner Hinweis: Wir können defekte CDs nur überprüfen, wenn wir sie zurückerhalten. Ferndiagnosen waren schon immer etwas schwierig. Ach ja, und wenn Ihr uns schon keine CD beilegt, dann schreibt wenigstens die Telefonnummer, unter der Ihr tagsüber erreichbar seid, dazu, denn sehr oft haben wir noch Fragen oder sogar spontane Lösungswege (womit jetzt Problem- und nicht Komplettlösungen gemeint sind).

Vermißenmeldung

Hey, Ihr da von der PC POWER! Euer Mag ist ja echt stark, aber ich vermisse da einige Dinge. Und da Ihr ja jetzt auch Leserbriefe abdruckt, schreibe ich Euch mal meinen Kummer.

- 1) Es ist ja schön, daß Ihr "Tips und Tricks zu Windows 95" im Heft habt (nichts geht über OS/2, hehe), aber wie wäre es denn mit Tips und Tricks zu schwierigen Spielen? Also Komplettlösungen, Passwörter und so...
- 2) Warum siezt Ihr eigentlich Eure Leser? So alt seid Ihr doch noch nicht, oder? Wie seht Ihr überhaupt aus, gibt es mal ein Bild von Euch allen?
- 3) Berichtet Ihr auch mal über Amiga-Spiele? Ja, ich bin doch schon ruhig.
- 4) Wo bleibt eigentlich die versprochene Vollversion von "Alone in the Dark"?
- 5) Sucht Ihr noch freie Mitarbeiter?

Mehr habe ich nicht. Und jetzt veröffentlicht diesen Brief, sonst...

Der kleine Wurm

Anm. d. Red.: Ich LIEBE Pseudonyme! Und solche Briefe. Mehr davon, und ich werde nie wieder was anderes tun als Leserbriefe beantworten (weia, das war die Hand meines Verlagsleiters, der gerade über meine Schulter sah).

1) Ich gebe zu, daß ich das bei meinem "Amtsantritt" am 1.12. auch sagte. Und

wir haben das Thema auch schon intern besprochen. Und nun schau mal eben auf Seite 64 nach!!! Der Anfang ist immerhin vollbracht. Wir würden es natürlich begrüßen, wenn Ihr uns Lösungen schickt – natürlich gibt's auch was dafür. 2) Weil sich nach der ersten Ausgabe der PC POWER einige Leser über das "du" beschwert hatten. Seitdem herrscht "Sie" vor, was ich persönlich weniger mag – wir sind doch irgendwo alle ein Volk von Spielern, und da duzt man sich normalerweise. Na ja, hier in der Mailbox sollte das "Du" die normale Anrede sein, im übrigen Heft – das wird sich zeigen: Auch dieser Punkt wurde in der Umfrage in Heft 3/96 berücksichtigt. Und ein Bild von uns allen gibt es in Kürze.

3) Nix gegen Amiga, aber wir machen eine COMPUTERSpielezeitschrift (au weia, das gibt ein Echo, aber ich will es ja so haben).

4) Tja... ähm... es passiert schon mal, daß...bmpf... also, um... argh! Wir haben's (noch) nicht bekommen, okay? Vielleicht Ende des Jahres.

5) Kommt drauf an – momentan sieht es so aus, als könnten wir noch ein, zwei Mann (oder auch Frau) gebrauchen. Im Zweifelsfall hilft ein Bewerbungsschreiben mit Lebenslauf und Angaben über die bisherige PC-Erfahrung. Wer schon mal Texte veröffentlicht hat oder besonders gut (und möglichst fehlerfrei) schreiben kann, hat große Chancen. Übrigens: Wir suchen keine Spieltester (obwohl das zu den Aufgaben gehören wird), sondern Autoren, die auch mal eigene Vorschläge für interessante Themen haben. Und besonders im Bereich "Technik" durchblicken. Also, wer sich angesprochen fühlt: Die üblichen Unterlagen an die im Impressum angegebene Adresse schicken – und dann sehen wir uns eventuell bald hier in der Redaktion.

**Bis bald!
Euer Klaus**

Verlag

ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

Anzeigen

SMP Publishing

Michel Kieselstein

Raadhuisstraat 2H

7511 HK Enschede/Niederlande

Redaktionsanschrift

SMP Publishing

POWER-Team

Postfach 3127

48581 Gronau

Tel.: (00 31) 53 430 85 64

Chefredakteur

Klaus Trafford

Stellv. Chefredakteur

Philip Paisnel

Textchef

Martin Wilmer

POWER-Crew

Alexander Berg

Markus Brodrick

Martin Mirbach

Boris Sander

Lorenz Steinke

Design/Layout

Lourens Huizinga

Philip Paisnel



Druck

BOEKHOVEN BOSCH

EUROPALAAN 12

3526 KS UTRECHT

Lithografie

SMP PUBLISHING

ENSCHDE, Holland

Vertrieb

ASV GmbH

Süderstrasse 77

20097 Hamburg

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen.

Gleichmaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©/™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

© Alchemy Publishing

Titelseite: © Electronic Arts / Origin

Im nächsten Heft

Greenwood



Das Bochumer Softwarehaus läßt sich in die Karten blicken: Wir berichten über Lizenzen und Macher, über die Vergangenheit und die Zukunft eines erfolgreichen Spieleproduzenten. Aber wir berichten auch über die Gegenwart: Mad TV 2, Der Planer 2 und MAG!

Als Bonus: die Vollversion von Der Planer auf unserer Cover-CD!!!

Die Star Wars-Story

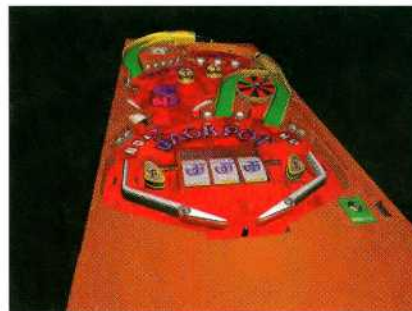


Kein Kinohit wurde so oft als Spiel umgesetzt wie die Star Wars-Saga. Und das Ergebnis war jedesmal brillant – wer außer LucasArts hätte es in dieser Qualität auch hinbekommen? Wir berichten über Rebel Assault und die Nachfolger. Als Bonus: Verlosung aller bisher erschienenen Star Wars-Games

Und außerdem...

Im Test:

Track Attack – Microprose läßt Reifen quietschen
Der Planer 2 – der Nachfolger!



Pinball 3D-VCR

Der neue Flipperspaß von
21st Century



F1-Manager 96

Software 2000 geht
auf die Piste

Dies und noch viel mehr in der
PC POWER 5/96.

Ab 10. April im Handel.

Kleines Lexikon der Computersprache (I)

An dieser Stelle wollen wir Ihnen von dieser Ausgabe an ein alphabetisches Verzeichnis der wichtigsten Begriffe aus der Welt der Datenverarbeitung anbieten. Wir erheben allerdings keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern wollen uns im Gegenteil auf solche Begriffe beschränken, die Ihnen bei Ihrer täglichen Arbeit am PC immer wieder begegnen.

A

ABBRUCH-TASTE engl. esc(ape).

In den meisten Programmen dient diese Taste zum Abbruch der aktuellen Anwendung.

ADAPTER dient dazu, einen 9poligen Stecker mit einem 25poligen zu verbinden und umgekehrt

ADRESSBUS die Größe eines Arbeitsspeichers hängt mitunter von der Breite des Adreßbusses ab; jedem einzelnen Zeichen ist eine bestimmte Speicheradresse zugewiesen, unter der es angesprochen werden kann. Je breiter der Adreßbus des Prozessors, desto mehr Adressen kann er erreichen. Die Anzahl der ansprechbaren Adressen bestimmt dann die Größe des Arbeitsspeichers

ADVENTURE auch Abenteuerspiel. Computerspiel-Genre, bei dem sich der Spieler durch das Lösen verschiedener Rätsel oder Puzzles den Fortgang der Handlung erarbeiten muß.

AKUSTIKKOPPLER Vorläufer des Modems. Der AK ist mit der seriellen Schnittstelle des PCs verbunden. Den Telefonhörer legen Sie auf die Gummimanschette eines gleichartig geformten Gehäuses und übertragen auf diesem Wege die Daten in den Rechner.

AltGr-TASTE befindet sich rechts neben der Leertaste und ruft die rechtsstehenden Zeichen der Tasten auf, die mit drei Zeichen gekennzeichnet sind.

Alt-TASTE Alternativ-Taste, sie befindet sich links neben der Leertaste und hat unterschiedliche Funktionen. Hauptsächlich dient sie

dazu, den ASCII-Zeichensatz mit seinen 256 Zeichen sichtbar zu machen. In vielen Programmen wird die Taste in Kombination mit anderen Tasten zur Steuerung eines Programms benutzt, bei einigen Programmen dient die Alt-Taste dazu, den Cursor in ein Menü zu bewegen.

ANKLICKEN bezieht sich auf die Maus. Diese ist entweder mit zwei oder drei Tasten versehen. Auf dem Monitor ist sie in Form eines Pfeiles – Mauszeiger – sichtbar. Man bewegt nun den Mauszeiger auf eines der Symbole (z.B. in Windows) und klickt die linke Taste der Maus ein- oder zweimal, um den gewünschten Befehl, der hinter dem Symbol steckt, auszuführen.

ANSCHLÜSSE Befinden sich normalerweise an der Rückseite des Computergehäuses. Im Idealfall sind sie beschriftet, z.B. "Parallel Port" für den Drucker, "Serial Port" für die Maus, usw. Die meisten Anschlüsse haben verschiedene Formen, so daß man eigentlich nichts falsch machen kann.

ANSCHLUSSBUCHSEN Befinden sich auf der Rückseite des PC-Gehäuses. Sie dienen zum Anschluß von Strom, Monitor, Tastatur, Maus, Drucker und anderen Geräten.

ANWENDERPROGRAMME Software, die auf ganz bestimmte Arbeiten zugeschnitten ist. Beispielsweise dient ein Textverarbeitungsprogramm wie WORD dazu, Briefe oder Arbeiten zu schreiben.

ARBEITSSPEICHER Der Arbeitsspeicher, auch RAM (Random Access Memory) genannt, ist das "Kurzzeitgedächtnis" des Computers. Jedes Programm, mit dem der Computer gerade arbeitet, wird zunächst in den Arbeitsspeicher geladen und steht dem Rechner dort zur Verfügung. Auch

ein eingegebener Text wird zuerst dort gespeichert. Der Umfang des Speichers wird in der Einheit Byte gemessen und besteht aus einzelnen steckbaren Bausteinen unterschiedlicher Größe. Heutzutage gehören Computer mit einem Arbeitsspeicher von 12 bis 16 MB (Megabyte) schon zum Standard.

ASCII-CODE Ist im Betriebssystem MS-DOS des PCs enthalten, weshalb er auch als interner Zeichensatz bezeichnet wird. Jedes seiner 256 Zeichen ist einer Dezimalzahl zugeordnet, über die es auf den Bildschirm transportiert wird. Die am häufigsten benutzten Zeichen befinden sich auf der Tastatur. Um herauszufinden, welcher Dezimalcode welchem Zeichen zugeordnet ist, benötigt man eine ASCII-Tabelle. In dieser Tabelle suchen Sie das gewünschte Zeichen der dazu-gehörenden Zahl. Beispiel: Das Zeichen @ entspricht der Zahl 64. Halten Sie entweder <Alt> oder <Alt-Gr> gedrückt, und geben Sie die Zahl 64 auf dem numerischen Block (rechts außen an der Tastatur) ein. Danach lassen Sie die Tasten los – das gewünschte Zeichen erscheint auf dem Bildschirm.

AUFLÖSUNG zusammen mit Schärfe und Flimmerfreiheit ausschlaggebend für einen guten Monitor. Alles zusammen entscheidet darüber, wie lange wir konzentriert am Computer arbeiten können. Die Qualität des Bildes und die Anzahl der auswählbaren Farben wird wesentlich bestimmt durch die in den Rechner einsteckbare Grafikkarte. Sie regelt dann das Zusammenspiel von Bildschirm und Rechner. Monitor und Grafikkarte bilden zusammen das Grafiksystem des Computers. Heutiger Grafikstandard ist eine Bildschirmauflösung von mindestens 800 x 600 Bildpunkten mit 256 Farben.

AUSGABEPROZESSOREN

Sie sorgen zusammen mit den Eingabeprozessoren für den Datenaustausch zwischen CPU, Hauptspeicher und den angeschlossenen Peripheriegeräten.

AUTOEXEC.BAT Konfigurationsdatei, die beim Starten des Computers automatisch ausgeführt wird. Diese Datei muß im Hauptverzeichnis des Bootlaufwerks angelegt sein. Sie enthält in aller Regel Befehle und Programmabläufe, mit denen kleinere Programme in den Arbeitsspeicher des Computers geladen werden, die die wichtigsten Einstellungen für den Betrieb des PCs vornehmen.

B

BACKSLASH Der umgekehrte Schrägstrich <\>, der Backslash, ist eine sogenannte Pfadangabe. Dieses Zeichen benötigen Sie sehr oft bei der Arbeit mit DOS. Es befindet sich meist als drittes Zeichen auf der Taste mit dem Buchstaben <ß>. Es gibt drei Möglichkeiten, ihn zu erzeugen: mit <ALT-GR> und <ß>, mit <STRG> <ALT> und mit <ALT> + <92>, der Zahl aus dem ASCII-CODE.

BACKSPACE-TASTE Mit Druck auf diese Taste (oberhalb der Eingabetaste), die durch das Symbol gekennzeichnet ist, löschen Sie das Zeichen (auch einen Leerschritt), das jeweils links vom Cursor steht, also entgegen der Schreibrichtung.

BENUTZEROBERFLÄCHEN

Hilfsprogramme (Utilities), die sich wie eine Schablone über die Kommandoebene legen und die DOS-Bedienung mit Hilfe einer Maus oder Tastenkombinationen erlauben.

TYRIAN



• 4 umfangreiche Episoden! • Incl. deutschem Handbuch • Mit mehr als 60 actiongeladenen Levels auf CD-ROM - exklusiv bei CDV!



Kein noch so großer Marketing-Aufwand könnte diesem Spiel gerecht werden. Wenn Sie ein Freund von actiongeladenen Shoot'em-Up!-Spielen sind, werden Sie an **TYRIAN** nicht vorbeikommen!

“Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot'em Up auf PCs.”

76% - N. Ernst, PC Player 3/96

Holen Sie sich die *Shareware-Version* und rufen Sie einen Freund an, denn **TYRIAN** bietet einen 2-Spieler-Modus sowie Netzwerk- und Modemunterstützung!

HALLE 9, EG
STAND F43

CeBIT'96
HANNOVER
14. — 20. 03. 1996



CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

**FAX (0721)
9 72 24-24**



**(0721)
9 72 24-0**



Halle 8, EG, Stand C28
Halle 21, Stand E29

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER**-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>



Datenkommunikation
Computergrafik